3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



2005 13

震撼聚焦 新世代家用主机超绚画面大包圆！养眼公开！



电子游戏软件
GAME SOFTWARE

PS3&革命&XBOX360！

新世代家用机完整报道！
三大厂商发表会全面报道！
焦点话题重点分析！

任天堂正式发表新掌机GBM！

强打攻略！

泪指轮传说之贝尔威克传说
NAMCO×CAPCOM

电软特派记者洛城攻略！展前展后全程报道！

E3的真相

本刊资深评论家叶伟行业角度透视E3全方位！
本刊美国特约记者完全挖掘展会内容！

飙移版 头文字D

E3海量新作阵

XBOX360最新公开作大补完！
顶级网球2／精灵公主·神力原理／极品飞车最高通缉／死或生4／幻城杀手

PS2超大作火速全面报道！
生化危机4／最终幻想XII／合金装备3生存／快打旋风·生死街头／星际争霸·幽灵／波斯王子3 …

十余款PS3新作震撼发表！
合金装备4／杀戮地带2／恶魔猎人4／铁拳6／逃亡3／仁王

NDS震撼软件彻底揭底！
新超级马里奥兄弟／马里奥赛车DS／动物之森DS／恶魔城／马里奥与路易2／触感高尔夫／索尼克·狂奔 …

① 赠品 高达一年战争主题扇 随机获取一款



② 赠品 电玩通



③ 赠品 E3影像海量特辑

电子游戏综合情报志
总160期 定价：9.80元
ISSN 1006-5032
13>
9 771006 503000

起这标题，有“马后炮”的嫌疑，但花了一周的时间紧盯下来，发现还真就是这么回事。E3应该给我们带点值得玩味的东西，但其实，圈个场子，商家大耍花活，除了一肚子油水外，有营养的东西还真的不多。展前编辑部就把“快餐而已”挂在嘴边，展后抹抹嘴角，除了感觉热量有点大之外，跟其他“快餐”也没什么大区别。

该到场的都到了，索尼微软任天堂，还有一大堆其他的什么厂牌，但要非掰着手指头去数的话肯定不值得。三大新主机的亮相就跟之前预料的差不多。微软拿出了大半个计划让人们知道盖茨先生掏钱攒出的机器一定会在今年圣诞出来吸金，但却没给自己的美国货确定一个足够噱头的软件头牌来坚定人们在今年进入新世代的决心；索尼支支吾吾摆出一大堆的硬件数据让人们从零散的资料中拼凑PS3的概念未来，但拿出的游戏演示通通超出现有技术力表现的花样却可能会变成遥遥无期的等待；任天堂倒是干脆，“革命”尚未成功，“迷你GBA”先搬出来继续努力，这好几条腿的走路方式就越发让人摸不透老家伙的心思了。本来想着可以凑热闹看看下世代究竟能给我们带来些什么感动，没想到几天时间三大家接连把人们忽悠了一溜够，哪还看得清什么未来。

还好，毕竟E3就是个大派队，带着玩心看看就不会太失望,要是非跟闹革命似的去啃厂商的宣传文件，那就是没事找罪受，情愿被忽悠。

这次的“忽悠大会”，我们请了不少行家来一起参与，所以,在被忽悠的同时，大伙也找到了一丝丝真相，我们相信，下面将给大家带来的是最犀利的文字享受。全中国打着灯笼找，独一无二。

E3 忽悠了所有人。



本刊E3特派记者/缘、大卫、白糖、橡皮泥

工作站的噩梦 用技术榨干所有创意！



PLAYSTATION 3





三朝革新

这是最流行的游戏主机，抛开一切磨洋工的可能，PS3将带来一次技术上的飞越，毫无疑问索尼不会固守江山，因为属于三家的市场需要从新洗牌，消费者的口味已经在油腻中交融得太久了，而索尼给自己留下了足够的时余来实现一个全新的概念，尽管表面上看似乎没太大变化，但一切的玄妙则将会在PS3拿到我们手中的那一刻开始发生。索尼想要改变，除了改变自己，也要改变别人，索尼要一切平台在PS3的进化面前都显得落伍。索尼想要这么做，也有资本这么做，也没人敢打保票——索尼还要再赢一次。其实游戏很简单，胜面就摆在那里，谁拿到了，谁就是新的王者。能阻止PS3卫冕之路的人还能有谁？

任天道新标准 找一条叫革命的路！



REVOLUTION









任天造反

不要以为任天堂真的会洗干净脖子等待临刑，输人气不输脾气的老家伙在新主机的竞争中会放出让所有人大吃一惊的计划。任天堂打算把自己20年的精华都搬上一个叫“革命”的小盒子上，而在这一点上任天堂让那些指责自己反传统的人都闭上了嘴。E3重阵，岩田老大只让记者们看到新主机的一个臀部，而现在展示给我们的一面也仅仅是任天堂的固执与传统，所有人都想要看任天堂计划已久的造反，但现在还不到时候，现在的保留就是掌握更大的主动。意料中的MICRO篡位成了主角，表面上是虚晃一枪，实际上大有阴谋。在见识了老家伙的顽固不化后，任天堂成为了喜欢站在风口浪尖上思考的智者。



美国式娱乐 集游戏大成的白魔！

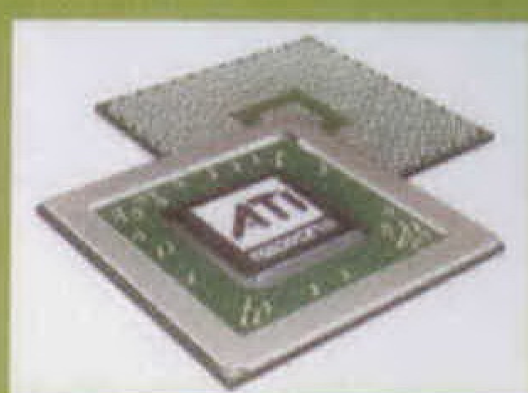




XBOX 360











白色霸权

不论美国人究竟多么喜欢这台汉堡味浓重的大盒子，都必须承认，现在的风向标确实有一些屈服星条旗的势头。微软曾经放话要凭借大盒子的厉害拿掉索尼的皇家待遇，宣传造势现已开始，势在年内登陆几块大陆的XBOX360，将给以要洗心革面的游戏规则下足后劲，成就自己的硬件霸业。微软想要把游戏都装到自己的虚拟社区之内，即便是发表点消息都要搞得串场秀一样喧哗热闹。这或许就是微软的新武器，游戏不再简单，也不再是单纯的娱乐。XBOX360的娱乐平台毫无疑问将会给传统的游戏方式带来前所未有的影响与冲击。微软的理念无疑将成为最能让人接受的方式出现在我们面前，做好准备，年底见。

CONTENTS

由于本期电击收藏全力报道本届E3盛况，因此游戏革命与无坚不摧等栏目内容将顺延下期播出。任天堂E3内容将在掌机迷35中做相关报道。

Vol.160 2005 / 13

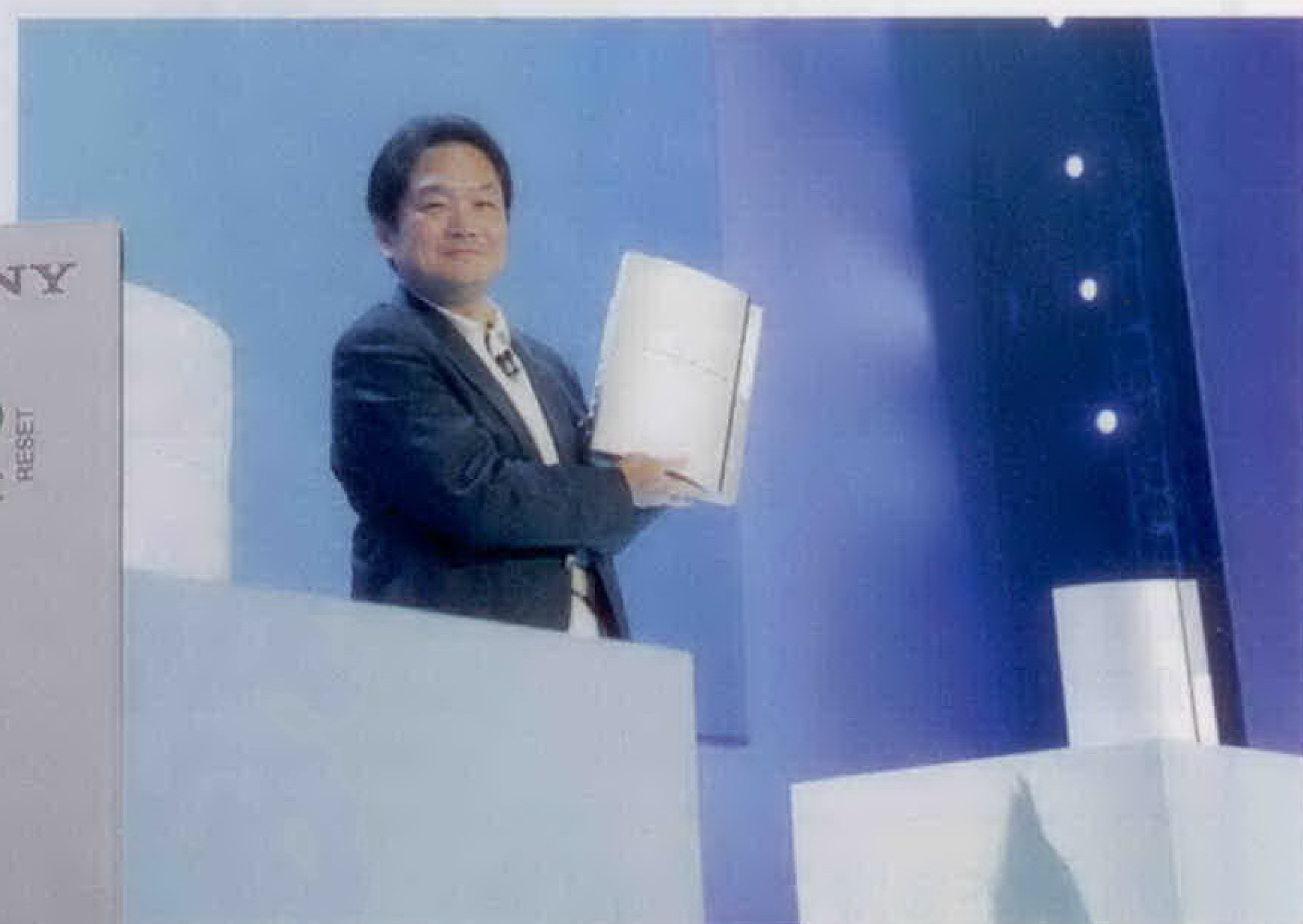
半月刊 每月1日 / 15日出版
创刊时间：1994年 定价：9.8元

主办单位：中国科协工程学会联合会
社 长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来 杨帆
联系地址：北京 81-66信箱
邮政编码：100061
编辑电话：010-64472729-412
电子邮件：vgame@public.bta.net.cn
传 真：010-64472184
邮购电话：010-64472177 64472180
广告部电话：010-64472920
广告联系人：佟晨
广告部电邮：vgame@public.bta.net.cn
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
印 厂：北京利丰雅高长城印刷有限公司
订 阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告许可证：京西工商广字0055号
常年法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所

延续家电未来理念的终极化产品

索尼十年电子游戏大梦的继承人正式完整现身

PS3 技术王朝 真正索尼制造



↑久多良木健手捧PS3向观众作介绍。对于在人事变动中失意的他来说，手里的这个家伙是现在唯一的牵挂所在。



↑参加PS3公布会的记者和观众满怀期待之情。在PS和PS2的巨大成功之后，PS3能否再次成为一个新的流行符号？中国有句老话“富不过三代”，看来索尼正想要努力打破这个规律，塑造一个真正的“贵族”。

←PS3支持多达7个的无线手柄。手柄所采用的无线蓝牙通信技术，可以稳定地实现较远距离的操作，自由自在。



主机正面端口说明

主机的正面面板显得比较简洁，除了吸入式光驱的开口之外，就只有四个位置较为隐蔽的USB接口了。作为现行的通用串行端口，USB接口的运用相当广泛，当然其中的用途之一也包括连接有线手柄和其他控制设备。



↑同时公布的主机颜色包括纯黑色和陶瓷白，手柄暂时没有其他颜色，不过相信日后也一定会推出配套产品。



←主机的各种接口大部分都集中在背面，这种设计与一般的家电产品比较接近。



←从这个角度我们可以看见PS3的造型实际和PS2一样仍然是"主体+底座"的构造，底座部分仍然是长方体设计，不喜欢将主机竖立放置的玩家还是可以将它横过来，稳稳当当地摆放。

主机的核心CPU部分是著名的Cell处理器，它采用IBM PowerPC架构，频率为3.2GHz，内建512KB二级缓存。每个Cell核心包含8个协同处理单元（Synergistic Processor Elements，简称SPE），但其中一个留作其它用途。每个核心还包括7个为SPE配置的256KB缓存。Cell核心的浮点运算能力最高可达218 GFLOPS。图形处理器部分则是Nvidia提供的"真实合成处理器"（Reality Synthesizer，简称RSX）。它运行于550MHz频率之上，具有1.8 TFLOPS的浮点运算功能，支持最高1080P的高清晰HDTV画面。主机配备256MB Rambus XDR架构的内存和256MB GDDR3架构的显存。而音效部分则支持杜比5.1环绕立体声、DTS、PCM等其他音频格式。

主机背面端口解说

①电源接口、开关；②2个USB接口；③3个以太网卡接口，其中1个作为输入，另外2个作为输出；④2个高清晰多媒体界面输出端子(HDMI)；⑤影音输出端口(AV Multi Out)；⑥数码输出光纤端口(Digital Out)。

集索尼全部精华于一身的游戏站



□文责/苻菜

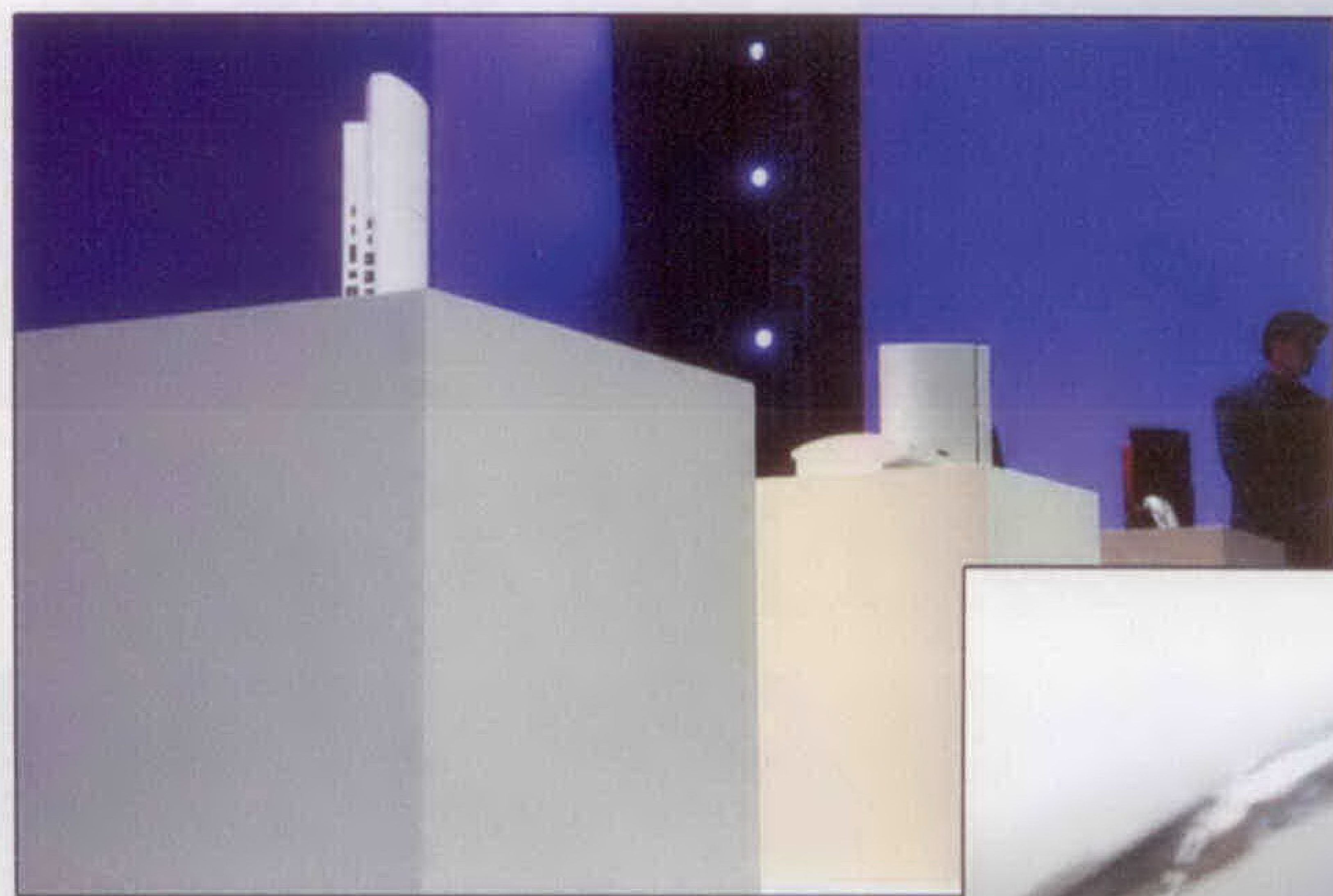


“家用综合娱乐平台”的定位

如果说初代的PS还保持着“游戏机”的造型理念的话，从PS2开始索尼就已经将家电的外形设计思路融入到游戏机之中。这也难怪，本身作为家电业巨头的索尼当然要利用自己的长处，而且这也和PS系主机“家用综合娱乐平台”的定位相吻合。比起PS2，PS3的外形更加趋向于高贵化，更接近“家用电器”，而不是“玩具”。整个外壳浑然一体，没有过多的修饰，时代感很强。至于主机正面的“PLAYSTATION 3”字样，看起来是不是很眼熟？没错，那正是索尼旗下的哥伦比亚影业公司的著名电影《蜘蛛人》系列所使用的标题字体。采用这个字体，是否表示了PS3在媒体娱乐一体化方面更进一步的决心呢？



索尼王朝的新继承者正式登场!



←三种颜色的PS3主机冷峻地站在会场讲台的中央，在这个时间里，只有它们才是真正的主角，人们所关注的唯一焦点。两个小时的发布会，为我们揭开了PS3的神秘面纱，同时却又带来了更多的猜想和谜团。更详细的技术规格？更多的扩展功能？更实际的游戏表现？不等到正式发售那一天，这些问题就没有答案。



→尽显高贵的吸入式蓝光（Blu-Ray）DVD光驱。索尼正在下一代DVD规格问题上和东芝打得不可开交，PS3自然要力挺自家的蓝光了。蓝光DVD光盘的容量是现行DVD的六倍以上，而这种光驱也向下兼容目前的CD、DVD等光盘格式。不过蓝光技术目前仍属新兴科技，在PS3主机初期恐怕成本问题也是索尼不得不担心的。

在现今的PS2、XBOX、NGC三大主机中，PS2的机能是最弱的一个。虽然凭借强大的软件阵容取得了主机大战的胜利，然而作为成功的商家就少不了具备“居安思危”的思维。目前任氏新主机“革命”尚未露出庐山真面目，仅拿PS3和XBOX360来讲，如果单从技术数据上看，PS3无疑已经赢下了头阵。无论是索尼着力宣传的Cell处理器，还是号称“超越Geforce 6800 Ultra(目前的顶级家用显卡)两倍运算能力”的RSX图形处理芯片，还有新兴的“蓝光”DVD，等等这些都昭告着索尼在机能方面打一场翻身仗的决心，相比之下反倒是财大气粗的微软这次显得“平易近人”了不少。当然，要评价一款主机的优劣不能仅仅依靠这些数字来判断。硬件成本、软件开发环境、实际的游戏表现，这些都是非常重要的因素。不过不管怎么说，在索尼强大的宣传攻势下，PS3已经取得了先声夺人的效果。至于更关键的软件支持因素，作为当前的“老大”，索尼在这方面当然占据了主导地位。发布会上同期公开的数款重头大作，如同重磅炸弹一般引爆了玩家的热情。对于索尼的行销手段，真是不得不服啊。



↑"牛角面包"式的PS3手柄造型，看起来怪怪的。实际使用手感如何还有待验证。



←之前有传言说PS3手柄的LR键配置将会从两组减少为一组，不过从这个角度可以清晰地看到它仍然保持了两组LR键不变，各位玩家可以放心了。



←确实，从PS时代沿用下来的这种设置应该说是比较合理的，能够满足绝大部分游戏的要求，没有必要再做什么大的改动。不过手柄内部是否暗藏了什么玄机（例如从PS过渡到PS2时的按键压感功能）就不得而知了。

尖端技术力表现

PS3硬件技术规格

项目	规格
CPU（Cell处理器）	采用IBM PowerPC架构，时钟频率为3.2GHz
	每个核心包含1个VMX矢量单元
	核心内建512KB二级缓存
	7个以3.2GHz频率运行的协同处理器（SPE）
	*注：Cell核心备有8个SPE，但是其中一个留作其它用途。
	7个128位、128通道的单一指令多资料流通用指令暂存器
	7个供SPE使用的256KB缓存
	最高浮点运算能力：每秒2180亿次（218GFLOPS）
图形处理芯片	由Nvidia提供的Reality Synthesizer（RSX）芯片
	最高浮点运算能力：每秒18000亿次（1.8TFLOPS）
	芯片带宽：写入20GB/s、读取15GB/s
	双通道完整支持HDTV高清晰电视
音效	支持Dolby 5.1声道环绕立体声、DTS、线性PCM以及其它音频格式
内存	主机内存采用Rambus XDR架构，运行频率为3.2GHz，带宽为25.6GB/s
	显示内存采用GDDR3架构，运行频率位700MHz，带宽为22.4GB/s
总浮点运算能力	每秒2万亿次（2TFLOPS）
存储媒体	可拆卸式2.5寸硬盘
	蓝光（Blu-Ray，BD）DVD光驱，支持各种类型（包括只读、可一次性写入以及可复写）的蓝光DVD光盘、DVD光盘和CD光盘
输入/输出界面	6个USB2.0接口（主机前方4个，后方2个）
	1个Memory Stick记忆棒插槽，兼容Standard/Duo/Pro
	1个SD卡插槽，兼容Standard/mini
	1个CF卡插槽，兼容Type I/Type II
通讯功能	3个以太Ethernet（100BASE-T，100BASE-TX，1000BASE-T）网络端口，其中1个用于输入，2个用于输出
	支持Wi-Fi IEEE 802.11 b/g无线网络
	支持蓝牙2.0无线传输
手柄	支持最多7个蓝牙无线手柄
	支持USB2.0有线手柄
	支持通过Wi-Fi连接PSP作为手柄
影音输出	支持画面解析度：480i，480p，720p，1080i，1080p
	2个高画质多媒体输出端口（HDMI）
	1个混合影音输出端口（AV Multi Out）
	1个数码光纤输入端口（Digital Out）



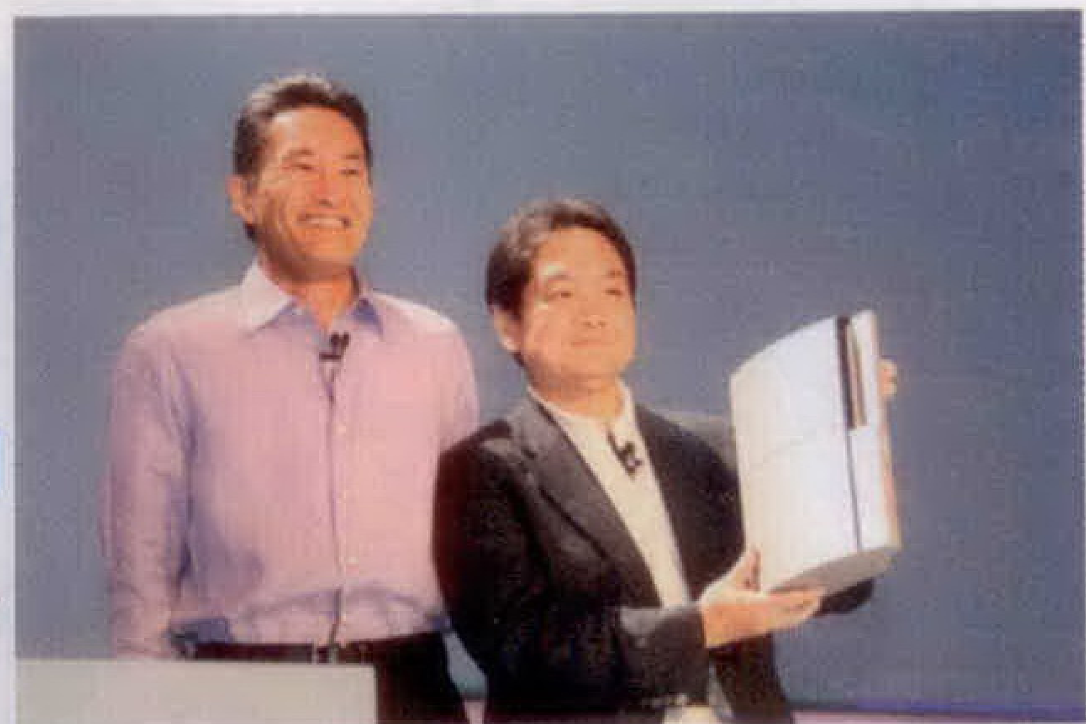
↑PS3的造型正式公布后，有些玩家将它戏称为"抽油烟机"。这虽然是个玩笑，但也确实反映出PS3给人留下的第一印象——那就是偏向于家用电器的感觉。

□文责/荇菜

索尼E3发布会报道

五月十六，属于SCE

事后我们看，这不仅仅是一场发布会



2006的春天，我们将会把PS3拿在手中——如果时间允许我们提前跳到这个近未来并回头看的话，大约在一年前，也就是2005年的5月16日，在第11届世界电子娱乐博览会(Electronic Entertainment Expo——E3)之前的SCE独立发表会上，PS家族之父久多良木健波澜不惊地向我们公布了游戏平台继任者这理所当然的名字——“PLAYSTATION”，序列号“3”。



曾经还以为久多良木健姓久多，这位面容和蔼貌似邻家大叔的人一手缔造了PS帝国，然而在演讲台上却显得如此随意——也许是因为说着不熟悉的语言而感到有些紧张？但这副闲庭信步的姿势确实吓了我一跳。





SCE社长 久多良木健

久多良木的英语不出所料地十分蹩脚，听得我们比较痛苦，但好在这种presentation讲求的是多种辅助方式配合，硕大的屏幕上图像和文字说明引导我们一步步地追忆起了“游戏站”这10年有余的光辉。

从1994年至今，PS主机累计销售了1亿零249万台，PS2的成绩则是8898万台，PS3的这两位前辈的累计全球普及量已经超过了1亿9000万，携带着13000款软件覆盖了120个以上的国家和地区，是电子游戏界绝对的王者。它们的继任者，很自然地要被业界内外的人投以关切的眼光和殷切的希望——PS3，简直一定要成功；不过我们肯定同时也会犯嘀咕：PS3，这次能否成功？

从这次E3展前三大家的表现来看，答案似乎是肯定的，局势似乎是倾向于索尼的。这其中确实有一点儿很有意思，比较值得思考的地方。

SCE此前对自己新主机的信息高度保密，几乎封锁得密不透风。这暗暗的蓄力，自然是为了日后这极具爆发性的一击。而与SCE事前死不开口的沉默不同，我们可以看到微软方面完全就是另一种风格：时不时地放出一些新主机上的游戏画面，或是泄出一些细节，并且更是早在5月12号的时候就通过全球MTV把XB360的容貌做了一番360度的展示。



本来，这就是两种不同的宣传营销策略而已，并没有孰优孰劣的问题，二者都有“吊人胃口”的作用，而后者掌握好的话，还可以做出不少炒作来。

但很可惜，从事后的效果和反应来看，我们可以充分感受到索尼事前的沉默的确是充满了计谋。而相比之下，虽然众人曾对XB360的最早公布感到无比激动，但现在却越来越觉得它更像一只凭着本能在奔跑的野兽，它的前进其实没有经过太多谋划，它就是这样跑着，一路上被荆棘和藤条抽得斑驳淋漓，还几乎撞到了树上。

接下来我们就能看到，在这场展前发表会上，索尼把它蓄积已久的积淀一下子全爆发了出来——极尽炫目和难以想象的机能展示，以及这台新主机上所能即时演算出的极为华丽的声光效果，还有众多令人震撼的游戏影像。你可以说SCE这是迷惑我们呢，这些不是即时演算的效果，或者说日后一个完整的游戏长度不可能全是这种高素质的画面表现。但不要忘了，这就是宣传，抢占目光和心理的目的达到了，这个宣传就是成功的——无法否认看了这些机能展示后，绝大多数玩家的目光将会随着SCE转动。即便是为了质疑和挑错的人，他们的心也已经被PS3所占据，世界的关注度，已经通过发表会被拉了过去。而且SCE通过现场展示也表达出了，很多高度复杂的光影运算，确实是即时的。



再看看微软，在众人的胃口被吊了起来，以为循着诱人的气味一定可以在其发布会上被再次感动的时候，它却“沉默”了，或者说风头完全被抢走了。相比之下，微软在E3和E3之前的发表会上几乎毫无亮点和新鲜东西可言。这几乎使人感觉有些滑稽——他们好像相当乐天地把准备的新玩意儿在事前交待了个干净，大度到丝毫没有藏着掖着，大度到令人甚至想问：他们是不是把索尼给忘了？

我承认低估一个强劲的、而且正处于优势的竞争对手，这种愚蠢的错误实在令人难以想象会发生在Microsoft身上。但至少从目前的情况来看，也实在难以想到其它解释。它公布的游戏画面与PS3一比，多数显得充满了过分的“硬朗”和棱角；它的发表会被SCE抢先正压在了后面，不可否认的是，在经过索尼的“疲劳轰炸”后，M的发表会在人群中取得的效果已经大打折扣。虽然事前势头造得轰轰烈烈，但在E3时节却被索尼欺负了个实实在在。

数字最能说明问题。XB360阵营中相当重头的软件DOA4，其影像放出后却收到了一片批驳之声——人物动作僵硬和欠缺力度感我们已经勉强可以容忍了，因为本来也就没在这方面抱指望，但头发像一张纸片一样飘来飘去算怎样？而且还经常从衣服上穿过去……这该是XBOX后续主机的表现？



↑15%的残念，急先锋的表现盖不过SCE。

批评的声音绝对是广泛的，微软方面大约是觉得这个舆论走势可不好，于是赶紧放出消息说，关于DOA4的影像是还只有15%开发程度的画面，还有非常大的提升空间。

……15%，百分之十五，在我个人看来最愚蠢的做法莫过于把这个数字给说了出来，这几乎可以算是自己找了一棵树撞上去。试问，开发度只有15%的画面就把它拿出来做“机能展示”的用途干什么？难道这个时候

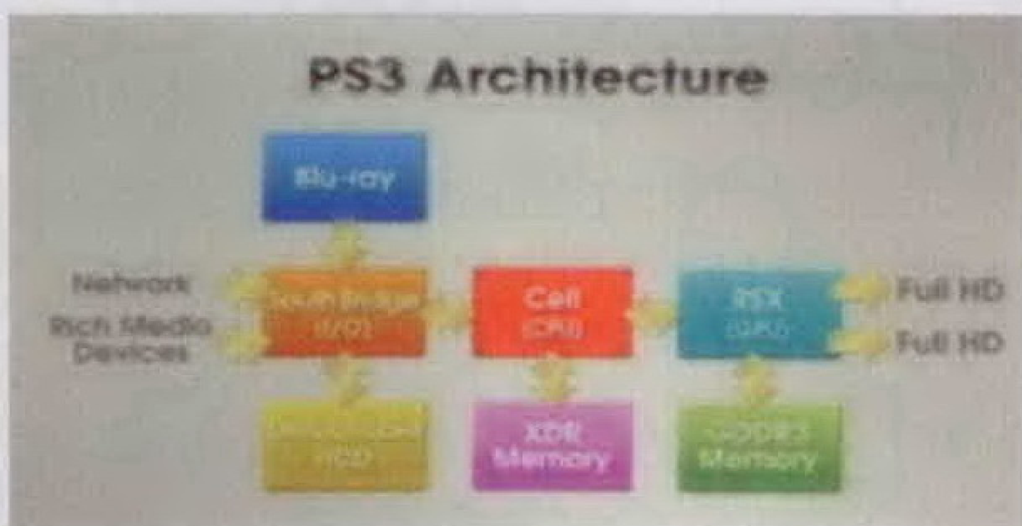
还在故意“藏拙”留一手？——可不要忘了，此时就是抢占目光和期待的战役，如果做这种保留，那简直是在跟自己开一个开不得的玩笑。

那只能猜测，目前XB360下游戏的开发度很低，只好15%的程度就仓促上阵。如果是这样的话，把这个数字说出来，无异于自扇一记响亮的耳光。XB360号称要05年11月份上市，同机首发十余款软件——这就是半年之后的事情，而现在只是15%的程度？DOA4肯定是首发阵容中的重头游戏之一，这个数字实在是令人心头一寒。

所以我们说微软的一些做法显得过于乐观，实在不能算是妄自推测。它似乎真的有些过高估计了自己的战力和资本，本来是不分伯仲的两种宣传营销策略，却由于在细节之处的欠缺考虑变成了一场敌暗我明的暴露战。反观SCE的发表会，可以说很多东西都是针对着微软之前的行动而制定的，有的放矢，正中要害。最后留给人的感觉就是，索尼的主机已经准备周全，而微软方面却显得颇为仓促和欠缺准备，至于任天堂方面，新主机的具体规格和手柄都还完全摸不到影子呢……

可以说在新一轮长跑竞赛的前哨战上，索尼先赢了第一阵。

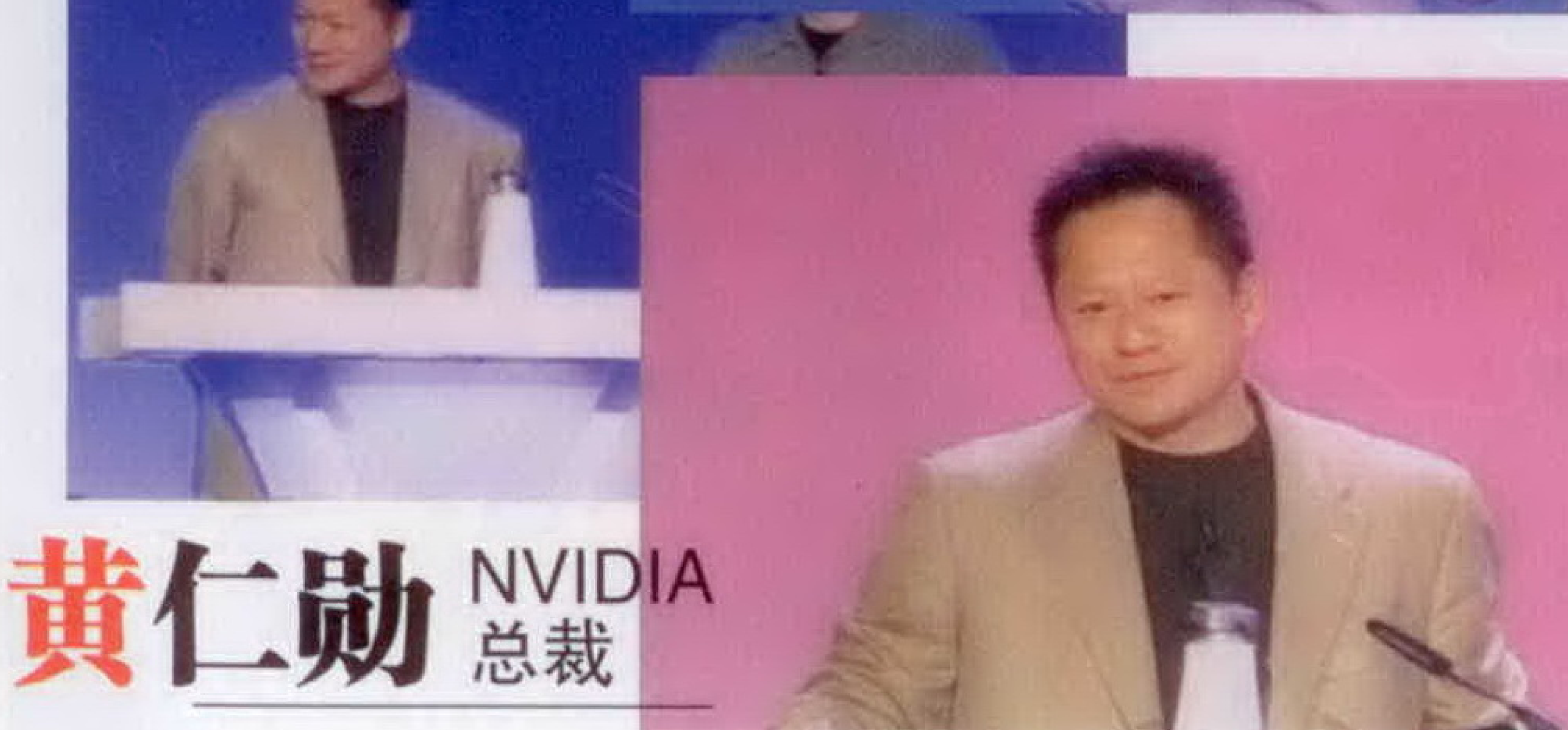
说了这么多，那么让我们回到SCE的发表会上。PS3所采用的Cell处理芯片的主频是3.2GHz，在各种高效能的配置之下，可处理秒间2180亿次浮点运算。在这里久多良木社长，或者说索尼又一如既往地虚晃一枪玩了个手段，表示PS3内部各种处理芯片的演算功能总和理论上可以达到秒间2兆次运算——进入了“兆”的级别，本是世界上的超级电脑才可以达到的程度。当然了，这只是一个宣传意义上的数字，实际上平台可以发挥的最大演算机能，是在“千亿”的单位级别上，离“万亿”还差了一个层次。



什么万亿、千亿、浮点运算之类的，这些概念是离我们既陌生又遥远，我们买个电饭锅总不必了解它内部的电路构造吧。大部分玩家所在意的，还是它的直观表现——PS3采用蓝光光碟（Blu-ray Disc）作为存储媒体，单碟双层最大容量可以达到54GB，远超现在的DVD。同时PS3也对应高清电视（High-definition Television——HDTV）标准下最高的解析度输出方式1080p（1920×1080逐行扫描）。在这样的环境下，大家所看到的画面，将是革命性的。

我们的文字是精简的，但久多良木社长当然是在台上讲了好久，不过面对着屏幕上那些数据，要据此想象出一个精彩世界来，还确实是一个相当费脑子的事。我可以保证台下绝大多数人都在盼着接下来赶紧放些实实在在的东西，以及负责主持发表会的SCEA总裁兼CEO的平井一夫赶紧回到台上来——他的英语可比久多良木健好太多了，非常地道。





然而接下来上台的是索尼在PS3图形显示处理方面的合作伙伴NVIDIA的总裁黄仁勋，这次登台的高层不少东方面孔，令我们感觉比较亲切；而且更令人欣慰的是——这也是当然的——他讲一口流利的英语。

↓发布会果然显得很"东方"，影象也很配合。






黄总裁先把自家公司的能力和实力介绍了一番，但实际上与图形处理相关的产业又有谁会不知道NVIDIA和ATI呢？后者支持了微软，前者则与索尼成为了战略合作伙伴，还真是阵营分明，针锋相对啊。

对于PS3的一些设计规格，后文会有专业理论的讲解。而对于不论是当时看着发布会的我们还是现在读着文章的你们来说，期待的都是接下来SCE和NVIDIA将携手拿出怎样惊艳的直观表现来。

这个“直观”当然会出来，接下来大屏幕上所展示的是一个飘浮在说不清是空气还是水中的东方美女，身周旋转飞舞着光柱状的物体。这段动画里主要展示了细致的半透明处理效果，以及在多点且移动的光源下惊人的光影演算处理。

但这还不是令人最震撼的，接下来由EPIC GAMES利用“虚幻3”的引擎开发出的一段动画中，是复杂细致的前景人物和后景环境，并且有多段的爆炸等声光效果。而这段素质直逼CG的动画，是即时演算出来的！而且据上台演示的开发人员说，他们在目前的开发环境下只用了三个月的时间就做出了它。



“哇，这简直不可能会是即时演算出来的画面啊。”黄仁勋总裁表示了感叹性的“质疑”，当然了，他的话只是为了引出接下来的东西——



为了证明这是即时的画面，这段动画又被重放了一次，并且在那个战士火花四溅地在地面上滑行时暂停了下来。然后镜头开始人为控制地缩放和旋转，把这个在一瞬间静止的3D世界的每一个细节都展示了出来。在视角的拉伸等变换下，我们可以看到，包括火光在内，所有事物从任何方向和角度看都有着完整




实在的建模和渲染，确实是一个即时的世界。

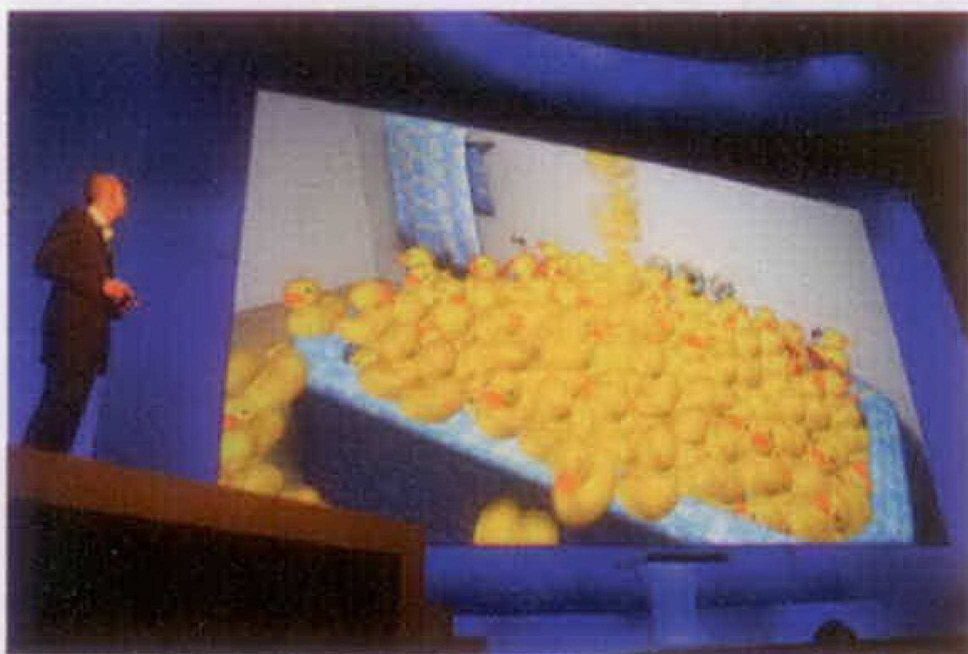
不止于此，最令人感动的是，镜头最后伸向了窗外，那些本来在正常播放的高速切换的画面中只是会一闪而过的天空等背景，竟然也有着完整且细腻的3D描绘！它们有着非常宽厚的景深；透过阴霾的云层洒下的阳光极有质感；远处的水面也在波光粼粼地闪动。



SCEE副社长 菲尔·哈里森

其后给人印象深刻的则是由SCEE的副社长菲尔·哈里森(Phil Harrison)做的演讲及演示。“在当初PS2发表时，我们曾有一段向浴缸里扔鸭子以展示主机即时演算能力的动画，那么今天我们可以扔进更多的鸭子了。”——PS3的确可以做到，大屏幕上演示整整倒进了一“缸”的鸭子。

如果说这还不够，那么接下来Eye-Toy的开发者理查德·马克(Richard Mark)就亲手展现了一段在PS3环境下发挥Eye-Toy的动作捕捉技术的即时演示。他拿着两只杯子在空气中虚拟着互相倒水甚至泼水的动作，而相应地在大屏幕上，两只“数字”杯子和水则在欢快地配合。这段展示看上去朴素无奇，但其实却是把各种运动的即时处理表达得酣畅淋漓。



对光影效果展现得极为充分的则是一段即时演算出“蜘蛛人2”中章鱼博士的动画，在这段演示中，各种各样的环境光源在章鱼博士头部四周旋转，而其脸上、甚至眼中则相应产生复杂的光影变化。这些效果完全是后台处理器按照物理规则即时生成的，其能力之强大不得不令人赞叹不已。与其相比，同样是即时演算出的人物建模本身已经很平常了。








发布会在这段时间内达到了高潮，也开始进入了全面的机能演示阶段。其中值得提一下的是SQUARE-ENIX的代表取缔役社长和田洋一——不是因为他带来了多么震撼的画面，当然了，他带来的动画素质也不错。一段专为展示PS3机能而重新制作的FF7开场动画素质相当之高，怀念、感动和震撼等等复杂的情感一齐涌上心头。而既然这是为了展示机能用的technical demo，那么也有理由相信它是即时演算的。

提一下SE的主要原因是它在这次E3中所表现出来的微妙立场。SE已经正式表明要为XB360开发FF11了，那么由此为突破口，以后作为日本第一软件商的SQUARE-ENIX将会有怎样的策略变动，是比较令人关注的事情。



SQUARE-ENIX代表取缔役社长 和田洋一

→SE在一定程度上可以决定日本市场结构。

↑相信未来PS3可以把即时做到这样。

SE同样也为XB360做了一段机能演示用的动画，不过随即表示那个只是演示，并且“我也没说那是FF11的画面”。XB360上的FF11在画面表现上将和PS2和PC版本一样，因为它们“都是要共同运行于PlayOnline平台上的”——透过这句话，我们应该读到的意思是，SE绝不会答应把FF11交给微软的XboxLive，它必须把这个控制在自己手中。当初就是因为网络运营的控制权，SQUARE与SCE产生了“别扭”，所以现在SE的“原则”在将来与微软的合作中又会起到怎样的影响，也是值得思考的。

在所有的演示中，日后引起争论最大的“话题作”当属“杀戮地带”——KillZone了。在动画中，战争的冰冷和残酷被表现得十分形象，第一人称的视角以及广袤的场面使人极有投入感——而最大的争论由此而生：这直逼真实的画面到底是CG还是即时演算？考虑到这是用来展示机能的影像，那放一段CG又有什么意义？不过这种细致和真实的程度，在进化上实在是具有跳跃性，要说这是即时演算的画面，恐怕还真有猛抽自己嘴巴让自己清醒一点儿的冲动……我们当时觉得它可能是即时演算，就是因为如果是CG的话，画面中这个火的处理应该更真实一些……



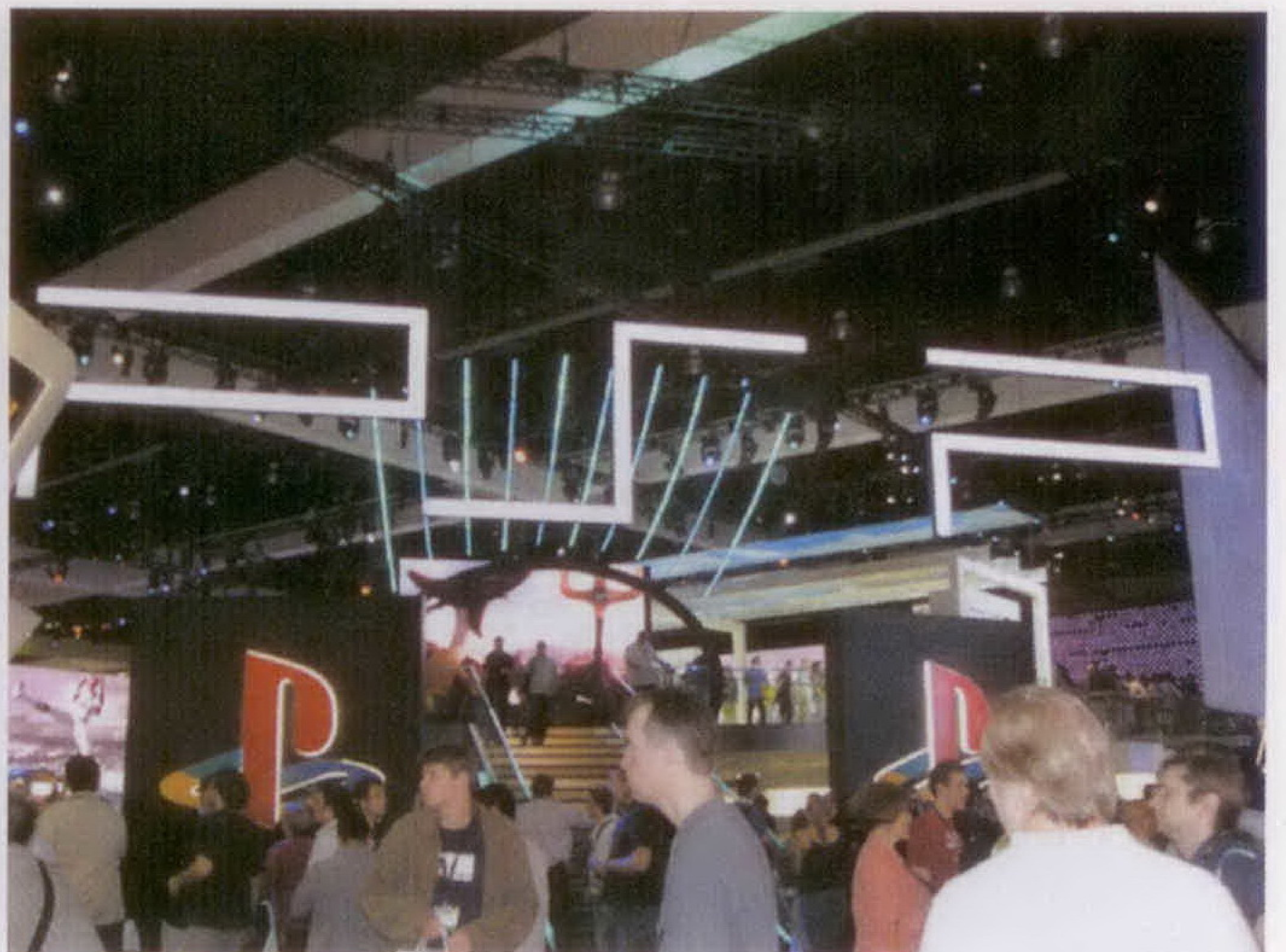
在最后的最后，在会场的灯光熄灭又点亮之后，PS3静静地立于台上。她站在那里，任人指戳点评，但心中却在酝酿着强大的风暴。

就在SCE的PS3发表会的第二天，KONAMI也举行了发布会，会上以“合金装备”为核心公布了多款游戏。已经毋庸置疑是这一系列“精神领袖”的小岛秀夫宣布成立专门的“小岛制作组”(Kojima Production)，将更加专注于有开创意义和质量精神的游戏研发，而毫无疑问，其工作重心将是MGS及各种衍生系列。




发布会上以一段基于MGS3的技术制作的预告片通告大家，合金装备的下一作4代，将延续到PS3平台，并且同样是小岛秀夫监制——“无人可以替代！”





PS家族的曼妙表演

索尼的展台就如事先预料的一样，PS2成为了绝对的主角。这样的安排在外人看来是合情合理，也符合标准的索尼式效果。事实上，凡是参与了事前的发表会的人早已经被索尼的一系列大小花招惹得头晕眼花，而在实际的试玩区里，则把人拉回了现实，这才是正常世界。毫无疑问，索尼得到了最佳的反响，索尼的战略清晰明确，用最夸张的表演效果吸引最耀眼的灯光聚焦，用最丰富的实际试玩吸引所有人的眼球关注。尽管没有新主机的实际体验，但是试玩区里还是人头攒动，毕竟全世界最好的游戏大部分都集结在这里，很多人进场后直接跑到这里会合就不难理解了。

论就气势的话，索尼的布展并没有像微软那样的大手笔，整体味道都符合其一贯的形象以及作风，特别突出的流行色彩在这里得到了最佳的体现。厂商拿出手的游戏基本上也是在展前就已经亮相的，而对于自家的游戏，索尼还是花了很大力气宣传，例如“旺达与巨像”（美版名为“巨像暗影”），有了更多的实际试玩，一直对这部游戏有较高期待的笔者当然是不能错过的。而其他几部在美国大行其道的作品，对于国内玩家来说也是再熟悉不过了。杰克系列、史莱库巴系列、拉切特系列也都同时出现展示。

另外，由索尼代理发行的“源氏”也是展会的焦点，从目前试玩的表现看，游戏的水准相当不俗，而厂商所期待的50万销售目标相信不会落空，毕竟是冈本吉起领衔的团队开发，日本人天性细腻的手笔在这款游戏中表现无余。



↑SONY的展台还是以PS2、PSP的新游戏为主。



SCE展台

坚若磐石的索尼城堡



对于索尼展台，除了PS3外，我们本来并不期待看到更多东西，事实上在E3的历史上，真正的展会部分很少成为人们关注的主角。人们的大部分目光都已经集中在那些大头脑们的发言上了，由于这次PS3基本上也只是概念出展，因此实际试玩上根本见不到新主机的影子。正值壮年的PS2的成山的软件倒是给人们比较大的惊喜，至少比来之前所想象得要强不少。在这里，记者明显感觉到美国市场对于商人们的重要性，像一些日式风格明显的作品在这次展会上也拉大了阵势打算重重宣传一把。看来日本市场的坏情况已经严重影响到了厂商的宣传心情，这有点像如今的好莱坞，卖不动的大片只能指望在海外市场的票房能够收回成本，当然，少数也有海外市场大卖超过美国本土的。所以，日本游戏如今的尴尬局面实在是与其有很多相似之处，美国市场的巨大潜力，让日本厂商奋不顾身的投入到宣传战中来，像“源氏”这样的日本游戏想要达到预定的销售量，不用说也是要把美国市场这一块计算进来的。因此PS2软件上在整个展会上唱了主角也是无可厚非，毕竟三家除了微软在新主机上有比较好的表现外，其他两家就完全是闻声无影了。

PSP方面，与NDS相比就让人稍感失望了，由于PS3的缘故，索尼并没有打算让PSP抢过其太多的风头，在宣传方面除了常规的展示和试玩外，显得略微保守。不过PSP在软件上的出众还是给人很多惊喜，毕竟目前PSP正是抢都抢不到的势头，因此没有大规模的炒作也是可以理解了。







「恶魔猎人4」

Devil May Cry 4

—— PS3/ACT/CAPCOM/日期未定 ——

要评选一个"2005年E3展最滥竽充数预告片奖"的话,DMC4绝对排名第一。预告片开始,一二三代的画面依次闪过,最后但丁出现摆了个Pose……这就没了? 前后不过十来秒钟,制作人偷工减料的程度可谓"令人发指"——不过,对于fans来说,这也就够了,当然也不妨碍身为fans之一的小编将它列为本栏目的头条(笑)。

DMC初代被众多玩家尊为神作,枪剑组合的爽快感无人可比,CAPCOM浸淫动作游戏多年的深厚功力在这一作中发挥得淋漓尽致,而但丁的超酷形象也深入人心。不料二代制作人把心思完全放在了如何耍酷上,却丢掉了一个动作游戏最基本的要素:爽快感。固然纯以一个游戏的角度来讲,DMC2的素质并不算低,但是将它与初代对比起来,却很有"对不起这块金字招牌"的味道。痛定思痛,在三代中制作者重新找回了动作游戏的本质,新增的风格系统颇为值得研究,手感、游戏性、酷劲兼顾,也属不可多得的佳品。然而也许是因为日本动作类游戏市场整体低迷,销量却不尽如人意。一个经典名作就此沦落恐怕是谁也不愿意看到的局面。如今四代既然已经公布,那就请多多支持一下吧!

「合金装备4」

Metal Gear Solid 4

—— PS3/ACT/KONAMI/日期未定 ——

说小岛秀夫是全日本最具有BT精神的游戏制作人,应该不算夸张。能把一个颇为严肃的题材恶搞得如此花样翻新的,恐怕除了小岛之外就不做第二人想了。诸如调主机时钟让BOSS"老死"之类的段子,绝对是可以让每一个人都记住很长一段时间的经典手笔。即使是在游戏之外,小岛也时时不忘恶搞。MGS3发售之后,官方网站上陆续放出了数段搞笑影像,把那些平常酷劲十足的角色们都戏谑了个遍。至于新作的预告片,小岛当然也不会放过,游戏尚未发售,就先让你笑个够,不由得叹服他的功力。

说到本届E3上的MGS4预告片,"偷乖卖巧"的程度恐怕仅次于DMC4了,只是用3代的引擎做了一个短片而已,而且还唯恐别人不知道似的特别注明"本片基于PS2平台"。不过短片中总算还有点东西值得一看:SNAKE为了争夺一张椅子而弄得焦头烂额、气急败坏的神情就不说了,反正他被小岛"整治"也不是头一回;倒是椅背上贴的那块"没有人可以替代小岛秀夫"的牌子,无异给fans们吃了一颗定心丸。前一段时间小岛放出话来说不再参与MGS4的制作,看来是在KONAMI的威逼利诱之下回心转意了,呵呵。总之两句话:MGS4的平台是PS3;制作人应该还是小岛。剩下的只有四个字:敬请期待。



↑DMC3的预告片太过敷衍,令人失望。



↑EYEDENTIFY也许能带来全新的游戏方式。



《大逃亡3》只公布了几个场景。

「大逃亡3」

The Getaway 3

—— PS3/ACT/SCEA/日期未定 ——

PS2上以"大逃亡"为名的游戏大概能想出这么两款:一是由经典二战影片《胜利大逃亡》(the Great Escape)所改编的同名FPS游戏——很遗憾,这款游戏的素质只能用"糟糕"来形容。另外一款则是这里要说的《大逃亡》。由索尼欧洲分部所制作的这款游戏也只能说是平平无奇,没有太大的亮点。说白了,它也只不过是GTA(《横行霸道》)众多的模仿作品中的一个而已,而且以制作水平来讲,它也难望鼻祖GTA之项背。

不过游戏虽然不怎么样,但却是硬件厂商的第一方作品。正所谓皇帝女儿不愁嫁,再怎么也得继续出下去。这不,E3展上它也来凑热闹了。这段预告影片实际上没有涉及到什么实际的游戏内容,只是展示了一个都市场景,炫一下PS3的机能罢了——这其实也是第一方软件的使命之一吧。大家看看也就罢了,到时候是不是真能出成品还不一定呢……

「心灵见证」

EyeDentify

—— PS3/类型未知/SCEE/日期未定 ——

EYETOY——索尼大力推出的这个新鲜玩意儿,似乎并没有能够像他们所预期的那样迅速流行起来。究其原因,EYETOY的游戏还是太过简单幼稚。它的积极意义,除了让玩家们从椅子上站起来做做运动之外,就没什么其它值得一提的了。要实现真正人机对话,目前还是不太现实

不过下一代主机也许能够改变这一切,这款名为EYEDENTIFY的游戏就是一个例子。从预告视频中我们可以看到,不仅仅是玩家的形象,而且包括他的声音都出现在游戏中。玩家可以用语音跟游戏中的人物进行一些动画,通过自己的动作与游戏中的环境做一些互动,看起来似乎玩家是在



实实在在地参与游戏世界中的大冒险。不过，能不能真的将这种方式融合到"游戏性"之中，在实际玩到之前就难以下定论了。

「摩托风暴」
MotorStorm
—— PS3/RAC/SCEE/日期未定 ——

在沙漠戈壁中举行的拉力赛，被称为世界上最危险的运动之一。而能够顺利完成赛程的车手无论名次如何都会得到英雄一样的对待。《摩托风暴》就是一款满足你英雄梦想的游戏。游戏原名中"Motor"的含义实际上是指引擎，也就是说包括汽车在内，不要以为只有摩托车哦。

《摩托风暴》的预告片中给人留下最深刻印象的就是铺天盖地的黄沙。借助PS3的机能，戈壁的环境可以表现得非常真实。飞转的轮胎卷起的沙粒向后喷洒，又被强劲的风吹得逐渐撒开，弥漫在空中，似乎让人感觉到那种令人绝望的氛围！当然，只有不向残酷的大自然低头的男子汉才能取得最后的胜利。以前由于硬件机能有限，厂商一般只将画面表现的重点放在车体上，而对于车舱内的车手，就只能敷衍一下了。但是主机性能的提升使得制作者有更大的空间用来塑造更精致的细节。在预告片中我们看到无论是车手对车辆的操纵，还是发生事故后应对的动作，都显得真实令人信服。真希望这场风暴早日刮到我们的身边！

「杀戮日」
Killing Day
—— PS3/FPS/UBI/2006秋 ——

这款由UBI出品的第一人称视角射击游戏展出的也只有一小段预告视频。从视频中并没有发现什么与现在的FPS类游戏太多的不同之处，当然画面肯定要精细得多。故事的发生地点似乎是在意大利的米兰，我们看到了一些存在于现实中的建筑物。除了枪战之外，在视频中也看到了一些近身搏斗的场景，不过这当然也算不得什么稀奇事。整段视频最主要的还是在展示新主机平台的硬件机能，show一些光影效果等等，对于实际游戏内容涉及不多。本次E3展会PS3没有展出任何可以试玩的游戏，真是一大遗憾。看来这一次PS3真的是被XBOX360远远的抛在了身后呢。

「I-8」
I-8
—— PS3/FPS/INSOMNIAC/日期未定 ——

本作的开发商是INSOMNIAC。在《拉切特与克拉克》系列获得了不错的评价之后，INSOMNIAC试图向现实风格作一些尝试。根据目前已经公布的资料，《I-8》这款游戏的故事背景定位于第二次世界大战时期的欧洲，玩家所要面对的敌人并不只限于纳粹军队，还包括变异生物和未知的神秘力量——是不是有似曾相识的感觉？和《重返狼穴》（WOLFENSTEIN）很像吧。不过本作在游戏方式上并不是和《重返狼穴》一样的"孤胆英雄"式的战斗，而是与NPC队友一起协同作战。至少，我们在预告片中就已经看到了将近30个人一组的小分队。嗯……整个游戏看起来像是一些FPS名作的混合体，不过对于INSOMNIAC的创新能力我们应该还是抱有信心的，等到游戏发售时看看他们能带给我们什么新鲜的东西吧。



这是UBI出品的《杀戮日》。



↑《摩托风暴》的画面效果令人咋舌。



↑《I-8》的故事背景类似于《重返狼穴》。



↑和其他众多受到关注的大作一样，《铁拳5》也只公布了一段短短的CG视频。

「铁拳5」
Tekken 5
—— PS3/FTG/NAMCO/日期未定 ——

DMC4、MGS4——这些知名的第三方厂商大作都选择了暂时不透露太多新作细节的做法，只是做了一个简单的发布。是因为尚未做好准备呢，还是希望等有了较高的完成度之后再拿出来给大家一个惊喜？小编相信是前者。其实这些系列的前代发售都还没过多长时间，从开发周期上来讲不太可能已经做出来拿得出手的续作，此时来参加PS3的发布展会，"精神支持"的意义大于实际游戏本身。《铁拳》也是如此，4代PS2版刚发售不久，仍然是玩家们对战的热点之一，此次放出的5代预告片的也仅仅是一小段风间仁的CG，没有实际游戏内容，甚至都没有做出任何打斗动作，只是站在那里摆个pose罢了……你可以说厂商糊弄大家，不过这也是没办法的事情，还是回去再修炼几局4代吧！

「F-1赛车」

Formule 1

—— PS3/RAC/SCEE/日期未定 ——



F-1赛车不仅是世界范围内最受欢迎的运动之一，也是花费最昂贵的运动之一，更是危险性最高的运动之一。据说一个车手从事F-1运动五年之后仍然没有死亡或者残废的概率只有60%——听起来似乎夸张了一些，不过F-1赛场上出现事故也确实是司空见惯的。好在我们玩家不用坐上那个危险的位置！坐在电视机前，你也可以过一把以300公里时速狂飙的瘾。

从E3的预告视频上我们看到下一代主机平台上的F-1赛车游戏已经达到了几可乱真的地步——比起FC时代那个F-1赛车真是天壤之别了，呵呵。不过对于真正的赛车迷来说这还不够，像油耗、轮胎磨损这些要素都是影响比赛的关键因素，不知道会不会加入到游戏当中去呢？

「第5幻影传说」

5th Phantom Saga

—— PS3/FPS/SEGA/日期未定 ——

老实说，介绍PS3的游戏是一件很令人厌烦的事情。大多数游戏都只有一段短短的视频，基本上没透露出什么有价值的情报……OK，不抱怨了，关于这一款《第五幻影传说》，值得一提的大概只有一件事情：它是由SEGA的SONIC TEAM开发的第一人称视角射击游戏。

故事发生的背景显然是未来科幻世界，游戏中的角色身着一种蓝色的装甲，并且发出淡淡的蓝光，也许和某种辐射有关。场景中的物体有一种奇异的金属光泽，尤其是建筑物的墙壁，似乎是用矿石垒成，令人生疑。游戏还出现了一些似乎带有宗教意义的符号，联系到游戏的标题，可能和故事线索有关。嗯，能说的就这么多了。

「仁王」

Ni-Oh

—— PS3/ACT/KOEI/日期未定 ——

对日本电影有兴趣的人绝对不会不知道黑泽明这个名字。他所执导的《罗生门》、《乱》等影片在国际上都享有很高的知名度。去年SAMMY也曾经将他的著名作品《七武士》改编成了游戏，不过游戏的素质就实在是……哎，不提也罢。

《鬼》是黑泽明大师所遗留下来的手稿之一，讲述了日本战国时期一个地方诸侯与西方女性结合，生下了一个金发碧眼的儿子。由于外貌与众不同，这个孩子被周围的人称为"鬼"。在乱世中逐渐成长起来的"鬼"成为了一个勇猛的武士，并且在战场上出人头地。以制作历史题材游戏而知名的光荣公司对这份遗稿表现了极大的兴趣。他们表示将与黑泽电影制片公司合作，将《鬼》同时搬上电影银幕和游戏机平台。电影由黑泽明之子黑泽久雄执导，光荣创始人、前会长襟川阳一先生也参与了剧本的改编工作。而游戏则改名为《仁王》，将于PS3上推出。这是一款类似于"无双"系列的动作游戏，可能也会包含一些战略、养成等成分。对于光荣的制作实力，大家都非常了解。相信这部作品一定能展现黑泽明大师电影中的精髓！

「战鹰」

WarHawk

—— PS3/FPS/INCOGNITO/日期未定 ——

游龄稍微长一点的玩家或许还记得《战鹰》，早在95年就在PS平台上推出的游戏之一，可以说PS成功占领市场也有它的一份功劳。随着PS3的公布，这个老臣子也重出江湖，贡献自己的一份力量。和初代一样，PS3版《战鹰》仍然是第三人称视角射击游戏（类似《海豹突击队》）。预告片中展示了各种不同的战斗场景，包括小规模的步兵作战、飞行战机的战斗以及有战车参加的大规模地面战争等等。游戏的背景应该是在近未来，其它的……呃，请期待更多的新消息发布。



↑《战鹰》曾经是PS首发阶段的著名软件之一。



↑《第五幻影传说》和它的标题一样神秘。





↑《仁王》由日本电影大师黑泽明的遗作改编，游戏和电影将同步推出，希望到时候能给大家一个惊喜。



「战国BASARA」

Devil Kings

—— PS2/ACT/CAPCOM/2005.7.21 ——

说到这两年最成功的游戏，就不得不提到"无双"系列。从三国到战国，这股无双旋风不但将光荣推向了第一线厂商的行列，也引来了无数的跟风之作。不过光荣毕竟是一个以战略类游戏知名的厂商，并没有什么动作类游戏制作的底蕴，所以无双系列的手感一直以来只能说差强人意。它之所以取得巨大成功，真正靠的还是创新的游戏方式，以及历史背景、人设等等这些光荣最拿手的东西。至于那些模仿的作品，就更加乏善可陈了。因此，肯定有不少玩家会发出这样的感叹：要是让CAPCOM来做"无双"，那该有多好啊……ok，1，2，3，梦想成真，"战国BASARA"来了。

BASARA来自梵语,关于它的含义一说"华丽"，一说"自由意志"，一说"打破陈规"。小编中没有梵语专家，到底哪个是正确答案不得而知，不过从人设来看，以上三个定义却都颇为贴切。真田幸村的红，伊达政宗的黑，织田信长的霸气，武田信玄的不动如山……都是符号化的、张扬的、尽显空想和华丽的，贴切的同时更加突出了写意（别拿上杉谦信说事儿，总有一两个人物会被厂商恶搞一下……）。至于实际的游戏表现，如果你玩过"鬼武者"或者"恶魔猎人"，就应该能体会到那种命中敌人瞬间武器停顿一下的感觉，用刀或者锤击中目标时那种截然不同的手感，将周围的敌人一气打飞时那种无与伦比的爽快——对于CAPCOM出品的动作游戏还有什么好怀疑的呢？

《战国BASARA》具有明显空想风格。

「格兰蒂亚3」

Grandia 3

—— PS2/RPG/GAMEARTS/2005.8.4 ——

大家对"格兰蒂亚"的美好回忆要回溯到PS、SS时代，它以广阔的世界观、独具魅力的人物和极具动感的战斗系统成为众多玩家的最爱。尤其是它的战斗系统，在当初可以说是相当具有创新性的。不过大概是因为起点太高了吧，之后的续作却无法获得同样的评价，而外传性质的"X"更被一些玩家毫不留情地评判为"烂作"。观点也许偏激，不过续作无法在初代的基础上达成更高的成就却也是客观事实。

经过了几年的等待之后，终于传来了"格3"的消息。本刊之前对它也有过详尽的报道，大家应该都已经了解到了一些情况。本作主人公尤基向往着无拘无束的飞行，希望能驾驶自己制造的飞行器冲上云霄，可以推测到，"自由"一定也将是本作的重要主题之一。而新近公布的同伴角色是——老妈？尤基的老妈是个活力充沛的女人，当然也还很年轻漂亮。尽管不太赞成尤基的飞行冒险，不过真到了有什么事儿的时候做妈妈的肯定还是要坚定地站在儿子一边啦。这样的人物设定倒是很有意思，不知道会不会让你产生兴趣呢？不管怎么说，如果你是从90年代走过来的玩家，如果你也曾经被"格兰蒂亚"感动过，就千万不要错过本作。



"格3"中出现了"老妈"这个同伴角色。


↑《旺达与巨像》气势恢弘，引人入胜。



↑这四只活泼的小海龟已经风行了不少年头。


↑《致命一击·复仇之拳》看起来十分爽快。


↑《波斯王子3》也是受到关注的作品之一。


↑"拉切特"这次转型成为射击游戏。

「旺达与巨像」
Shadow of the Colossus
—— PS2/AVG/SCEI/2005.9 ——

《ICO》那清新质朴的风格已成绝响，制作者表示它的世界观和故事已经相当完整，没有必要再推出续作。不过《旺达与巨像》弥补了这个遗憾。作为同一个制作小组开发的作品，《旺达与巨像》在整体气氛和主题设定上与《ICO》有异曲同工之妙。与《ICO》的精谧风格不同，《旺达与巨像》更着重表现宏伟壮观的感觉。故事讲述主人公旺达为了拯救自己心爱女孩的灵魂，必须打倒这个大地上所有十六座巨型石像。游戏中出现的石像体积之庞大超乎想象，给人强烈的视觉冲击。这种双方完全不成比例的"战斗"，是本游戏吸引玩家的一大特点。预告片中另一点值得注意的是主角的爱马"Agro"，我们可以看到主角骑在马上与敌人作战，并且有骑射等动作表现。本游戏的英文版名称已经定为Shadow of the Colossus（巨像之影），相信很快就能与玩家们见面。

「拉切特:无处可逃」
Ratchet: Deadlock
—— PS2/STG/INSOMNIAC/2005秋 ——

有些人总是分不清楚"杰克与达斯特"和"拉切特与克拉克"--谁让这两个游戏如此相像呢。其实两个制作小组也确实共享了一些技术细节，也经常吸收对方的优点。都算是索尼一家人嘛，亲善一下也是应该的。这两个游戏再加上"怪盗史莱库巴"，称得上是索尼出品的三大平台类动作游戏。

不过这三大平台动作游戏也各有偏重的方向，逐渐分化开来。"杰克"吸收了GTA那样的自由度要素，开始建造庞大的场景；"怪盗"加强了解谜成分，更多动脑；而"拉切特"的最新作标题中则干脆把"克拉克"扔到了一边，变成了一个射击类的游戏。在原本的作品中，武器系统本来就是特色之一。各种各样稀奇古怪的武器，从手枪到大炮应有尽有，而且还可以自行改造。这一次算是将它发扬光大，提供了更自由的改造可能，让你运用这些或者威力强大或者搞笑无比的武器跟敌人来一场大对决，比起以前的平台类游戏方式来也爽快不少。这个转型是否成功？当然要玩过了才知道。

「致命一击:复仇之拳」
Beat Down: Fist of Revenge
—— PS2/ACT/CAPCOM/2005秋 ——

本届E3上有两个比较引人注目的动作清版类游戏公布，一是老牌名作"快打旋风"的最新续作"生死街头"，一个就是这款"复仇之拳"了。两个游戏都是由动作天尊CAPCOM制作，又都是街头打斗风格，免不了要互别苗头。说句老实话，尽管"生死街头"有"快打旋风"这么一块金光闪闪的招牌，但从预告片来看"复仇之拳"的吸引力却要大得多。

首先"生死街头"的人设就颇为令人失望，主角号称科迪的兄弟，却满脸的横肉，脏兮兮的样子，比起白面小生科迪来实在糙得太多了。就算是美式风格，也不一定要弄得这么吓人吧，威猛和凶恶又不是同义词。"复仇之拳"就好得多，人物中有男有女，打扮也都很嚣张，衣着、首饰、纹身，都透着一股子邪气。虽说其中很多也是肌肉型的，但是又不失俊美。这样的人设无论对东方人还是西方人来说都容易接受一些。其次"复仇之拳"的打斗动作看起来非常流畅，每个人物的格斗流派大不相同，有拳击，有街舞，有功夫，有摔跤，有暗杀，很有一些"暴力美学"的样子。相反"生死街头"的动作却硬梆梆的，完全没有CAPCOM作品的风范，难道是外包？不过说到底毕竟都是一家人，还是不要争个你死我活了吧——等游戏真出了那一天，哪个好玩就玩哪个呗，呵呵。

「波斯王子3」
Prince of Persia 3
—— PS2/AVG/UBI/2005秋 ——

按理说这是"波斯王子"系列的第七作，不过UBI却用3来作为它的序号。也难怪，最初的三作早已年代久远，而较近的一部"波斯王子3D"又是一款失败的作品，怨不得厂商干脆另起炉灶、重新再来了。新的三部曲以"时之砂"这个神秘的道具为剧情主线，整体制作水平是值得肯定的，也由此焕发了这个古老系列的第二青春。

前两作《时之砂》和《武者之心》的风格几乎是两个极端。一个阳光清新，一个黑暗压抑，表现手法大不相同。从目前所公布的情况来看，新作更加偏向于第二代《武者之心》一些。无论是从剧情的承接性，还是画面风格，仍然是较为阴郁的路子。这一代的故事讲述杀戮所集结的戾气使得王子的心中形成了另外一重人格，这重人格是黑暗、邪恶的。当黑暗人格控制王子的时候，不仅仅是他的性格，连战斗方式都会发生变化。在双重人格之间挣扎的王子，却又陷入了被祖国的人民视为仇敌的困境……看来是个难题，不是吗？这个难题，就只能等你去解决了。

「忍者神龟3:噩梦」
TMNT: Nightmare of Turtles
—— PS2/ACT/KONAMI/2005秋 ——

莱昂纳多、米开朗基罗、多纳特侬、拉斐尔——你要是看到谁嘴里念叨着这几个名字，别以为他一定就是在研究意大利文艺复兴时期的历史。没准他说的只是四只乌龟的名字而已（不不不，我发誓自己没有亵渎先贤的意思）。

不过，现在已经不是为《忍者神龟》着迷的年代了。那些曾经每天晚上6点守在电视机前的孩子们，现在也应该都已经长大。虽然新的"神龟"动画系列去年又开始在美国上映，但是影响力已经大不如前。这一部《忍者神龟》系列游戏是KONAMI为了配合新的动画系列上映的，动画既然没流行开来，游戏当然也就难以掀起什么像样的热潮。

回到游戏本身来吧。前两作都是比较传统的动作清版游戏，从目前的情报看来，第三作仍然是如此。这个系列采用动画渲染技术，在画面上很好地还原了动画原作，效果比较令人满意。但是手感方面就差了一些，判定不严谨，不同的角色之

间也没有什么本质的区别。当然，对于这类以fans为对象的应景之作来说，也不能有太高的要求了。

「新鬼武者:梦之黎明」
Onimusha: Dawn of Dreams
—— PS2/ACT/CAPCOM/日期未定 ——

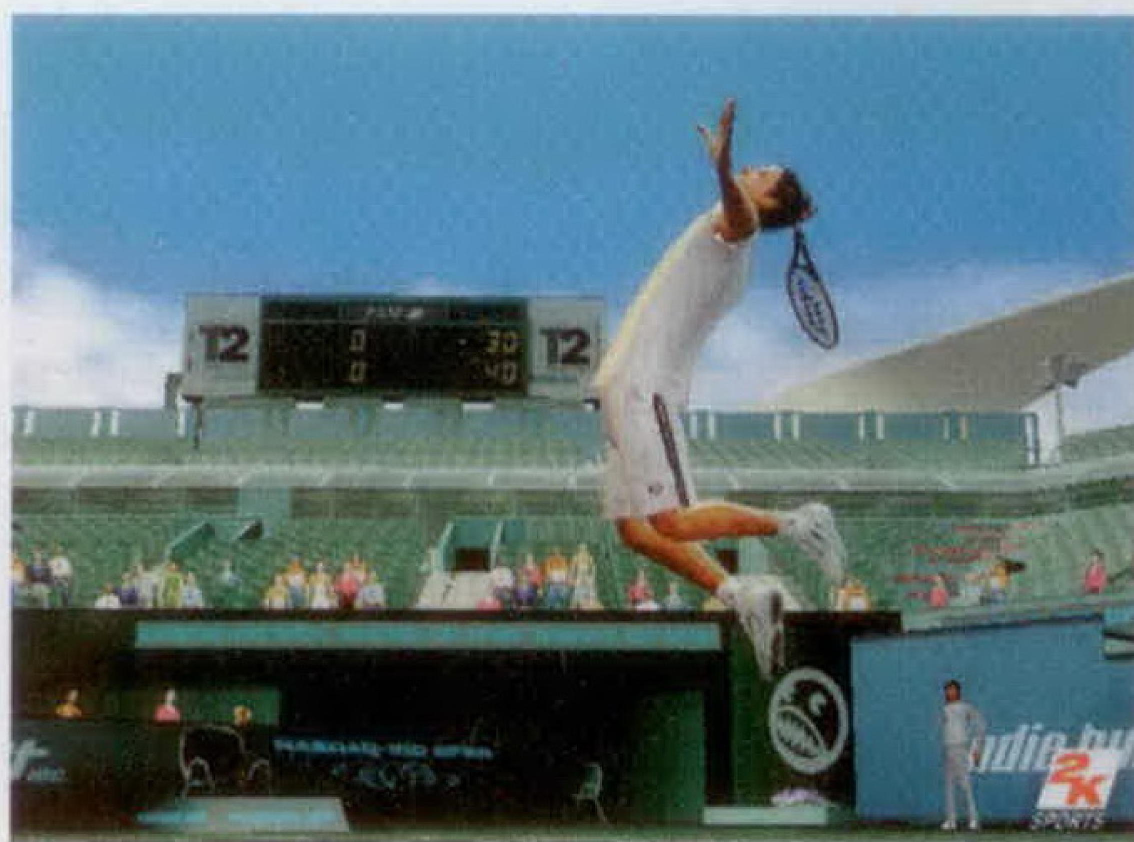
稻船敬二言之凿凿"鬼武者的故事到三代就正式终结了"，一转眼又自己解释了一番：故事结束了，这个系列没有结束。以前打的是织田信长，现在可以换成打丰臣秀吉嘛——所以大家以后对于制作人的言论真的不用太过较真……

自食其言也好，文字游戏也好，对fans们来说出续作终究不是坏事。前作制作水准引起了不少争议，大部分老玩家对于系统方面的变化颇有微词，而销量也难与二代相比，难不成又要应验"富不过三代"的老话？在这样的情况下，舍弃前三代的格局另树大旗，也未必不是一个明智的选择，希望CAPCOM一路走好。

本作没有采用明星出演算是一个小小的遗憾，但省下钱来用于制作也是更为务实的做法。动作系统方面暂时还没有太多细节公布，不过看看主角手里那把大刀就能猜出来本作强调的是以一敌多的感觉。跟以前的各作一样，本作仍然会有同伴系统，从演示中我们还看到了两人协作的场面。

对了，女主角（如果她是女主角的话）的名字：柳生十兵卫·茜，继承了"十兵卫"称号的柳生家剑术达人。就这么个小丫头？跟二代中的松田优作比起来真是……无语。希望CAPCOM这一次不要又恶搞过头了才好。





↑《顶级网球》一直被誉为最优秀的网球游戏，这次移植到PS2平台上应该可以扩展它的知名度。

「超人特攻队2」
The Incredibles 2
—— PS2/ACT/THQ/2005秋 ——

2004年最成功的动画片是哪一个？不用说就是《超人特工队》了。奥斯卡小金人和票房就能说明一切。打铁要趁热，电影卖座，游戏赶快出。这款游戏和前作一样仍然是动作平台类型，在游戏中少不了会利用到超人一家的独特能力。例如老爸的巨大力量、老妈的橡皮身体，以及孩子们的隐形、急速等等。诙谐的风格仍然是游戏的基调，一定能让你发出会心的微笑。

「007:来自俄罗斯的爱情」
From Russia With Love
—— PS2/ACT/EA/2005秋 ——

007的游戏出了不少，有一些是直接改编自电影的，例如明日帝国、金手指；也有一些是原创剧情的，例如夜火、得与失。这一款"来自俄罗斯的爱情"乍一看有点陌生，但其实是如假包换的电影原作标题哦。确切地说，它是拍摄于1963年的007系列的第二集，很多人认为它是007系列中最好的一部，全系列中的很多传统要素也正是这一集所确立。

OK，回到游戏主题上来。首先要提到的是主角形象。007的演员前后换了好几任，目前是皮尔斯·布鲁斯南（有消息说下一步电影就会更换演员，再见了皮尔斯），因此在最新的007游戏中大多使用了他的形象。不过在本游戏中使用的却是第一任007肖恩康纳利的形象——当然是他年轻时的样子。而游戏中出现的道具、场景和人物服饰也都忠于电影原作，以60年代作为背景。本作和去年发售的"得与失"（007：Everything or Nothing）出自同一家制作小组，游戏的主要内容以冒险、枪战为主，也包含了赛车、解谜等成分，玩过"得与失"的朋友应该会很容易上手。

「顶级网球」
Top Spin
—— PS2/SPG/2K GAMES/2005秋 ——

2003年在XBOX上推出的《顶级网球》被誉为最好的网球游戏，而现在它终于移植到了PS2平台上。在游戏方面PS2版与XBOX版基本一致，没有太大的改动。不过为了表现自己的诚意，制作组还是在PS2版本中加入了一点新的东西，那就是对EYE TOY的支持。

什么，支持EYE TOY？是能够让玩家自己挥动球拍来控制游戏吗？别想得太美了，想要享受这种游戏方式恐怕还得期待PS3，用PS2来实现这一点还有点难度。。EYE TOY在这个游戏中的运用只是允许你拍下自己的照片，然后用来作为游戏中选手的脸谱而已。哈哈，这个小小的设定会不会增加你的投入感呢？当然，新加入的网络模式也比较值得期待。配合EYE TOY，你可以在联网游戏的同时看到你的对手的模样，听起来有点意思。网络模式中还会有一些积分排行之类的要素，尝试一下吧！



↑007系列最新作和"得与失"出自同一个开发组。



↑《超人特攻队2》再次把我们带到这一家子的身边。

「盗墓者:传说」
Tomb Raider: Legend
—— PS2/AVG/EIDOS/2005.11.1 ——

有时候真的替Core Design小组不值：毕竟是《盗墓者》系列的创造者，只不过因为一部作品的失败就被剥夺了开发续作的权利，感情上有些难以接受。站在铁杆"盗墓"fan的立场上说一句掏心窝的话：《黑暗天使》的整体素质其实并没有想象的那么差，如果能够静下心玩到游戏后半段，还是能体会到制作者的用心之处。无奈层出不穷的bug使人根本没有耐心细细品味，恶评如潮也是咎由自取。更进一步想一想。《盗墓者》系列从初代以来其实就没什么大的进步，Core Design只是一直躺在成绩单上睡觉而已。到了不得不变的时候，才会手忙脚乱的做出来这么一个半成品。为了《盗墓者》系列能够延续下去，Eidos将Core Design踢开也无可厚非。到了Crystal Dynamics接手制作工作，果然开篇就有新气象。新作的副标题是"传说"，虽然老套但是也体现了再创大场面的决心。劳拉那标志性的胸部也变得符合正常比例了，这个变坏难说是好是坏，但至少是与以前的系列划清界限的表示。总之，不妨多给新制作组一点空间，看看他们能够带来什么样的新感觉吧！


换了制作组之后，劳拉是否能再创辉煌？

「大神」
Okami
—— PS2/AVG/CAPCOM/2006 ——

"幻侠"已经让大家见识到了Clover Studio的天才，《大神》又让人眼前一亮。这款别出心裁的游戏将一个亮丽的水墨世界展示在了我们面前。故事讲述日本传说中"天照大神"讨伐恶魔、夺回大地的色彩。大神以狼的形象出现，背上还背有日本"三神器"之一的"八咫镜"。在游戏中大神的能力来自于人们的信仰，每当大神成功打倒敌人、恢复大地生机之后人们的信仰就会提高，倾听人们的愿望并且将其实现也能提高声望。你能不能让自己成为人们崇拜的真神呢？

「海豹突击队3」
Socom 3: US Navy Seals
—— PS2/STG/IRON MONKEY/2005.9.13 ——

如果你喜欢PS2上的联网游戏，就没有理由不知道"海豹突击队"。这个系列的2代被称为PS2上最好的网络对战游戏之一，保持着北美地区网络同时在线人数的纪录。

比起前作来，3代有不小的进化。一是交通工具的加入。在游戏中会出现十数种交通工具，制作者很用心地设计了这些工具，当搭乘它们的时候战斗模式会有所变化，对于整体的战术也有影响。当然，交通工具所带来的直接后果就是移动速度的提升，相应的游戏地图也必须拓广。制作者表示，本作中的地图面积将达到2代的六倍以上。另外一个新加入的要素就是潜水，这也使得玩家在秘密行动中增加了更多的战术选择。

「罪恶装备:制裁」
Guilty Gear: Judgment
—— PSP/ACT/ARC/日期未定 ——

《罪恶装备》系列一向以华丽著称，打斗的时候满屏幕都是光影、残像等特效，在电视上看都有点吃力，别说掌机那小小的屏幕了。稍等，你说什么？PSP版的《罪恶装备》是动作清版类游戏？这可真是个新鲜事儿！这是真的，E3上提供的试玩版本确实是清版过关模式。不过制作者也表明，在最后发售的版本中仍然会包含有对战格斗模式，并且支持双人联机对战。听起来真不错，买一个游戏就能享受到两种乐趣——听起来有点像《铁拳4》，对吧？

「火爆飙车:传说」
Burnout: Legends
—— PSP/RAC/EA/2005秋 ——

对于"谁是最好的赛车游戏"这个问题，也许大家会各执一词。但是如果要问"谁是最火爆的赛车游戏"，我想答案会比较统一：BURNOUT。并不以真实模拟为卖点，而是注重"急速狂飙"感觉，甚至包括了撞车的快感的BURNOUT系列是许多玩家的最爱。前不久在XBOX上发售的第三代一定让大家都过足了撞车瘾。

在目前的掌机平台中，也只有PSP才能够满足BURNOUT对画面效果的要求。想想假如外出的时候在众目睽睽之下来一把风驰电掣的亡命赛车，那肯定是很惬意的一件事情。不过在这里也要忠告大家：自己开车的时候要注意安全，不要一边驾驶一边打手机，也不要一边玩PSP，更不要把车子当成BURNOUT来开！


↑《大神》绝对是一款风格独特的游戏，值得期待。


↑《海豹突击队3》希望在前作的成功基础上再进一步。


↑最火爆的飙车游戏也来到了掌机平台。



↑PSP版本的《罪恶装备》居然是清版过关类型。

索尼发力！旗舰级大作浮出水面!!



每台主机都需要一个这样的游戏：它就像是“形象代言人”，说起这台主机就不能不提到它的名字；它领跑在技术的前线，将最强大的机能展现给玩家；有可能的话，它还要随新主机一起首发，以便让人第一时间领略它的风采。GT系列就是这样的“旗舰”级作品，它见证着PS系主机的成长，同时也铸就了自己的赛车类游戏王者地位。在PS3发布的日子里，我们知道它当然不会缺席！

GRAN TURISMO® 5
THE REAL DRIVING SIMULATOR

PS3	本刊译名：GT赛车5			
	SCEI	发售日期未定	价格未定	记忆容量未定
赛车竞速	蓝光DVD	日版	游戏人数未定	年龄分级审查中



从"部分真实"到"完全真实" 赛车游戏王者的卫冕宣言!!

“From partial reality to complete reality”（从部分真实到完全真实），这句口号似乎是在向每一个试图挑战PS系主机的人宣告：想要打倒PS3，先得过了GT5这关才行！本届E3展上所公布的关于GT5的内容尽管只有不到两分钟的预告短片，但这惊鸿一瞥间已经带给了我们太多的震撼。在预告片中我们看到了近20辆赛车同屏飞驰的景象，而且每一辆赛车的建模都相当精细。预告片中出现了赛车失去控制撞向护栏的情景，无论是赛车本身的动态还是飞溅的碎片都显得极为真实。如果这一切都会在实际游戏中实现的话，那将肯定是你最难忘的体验！

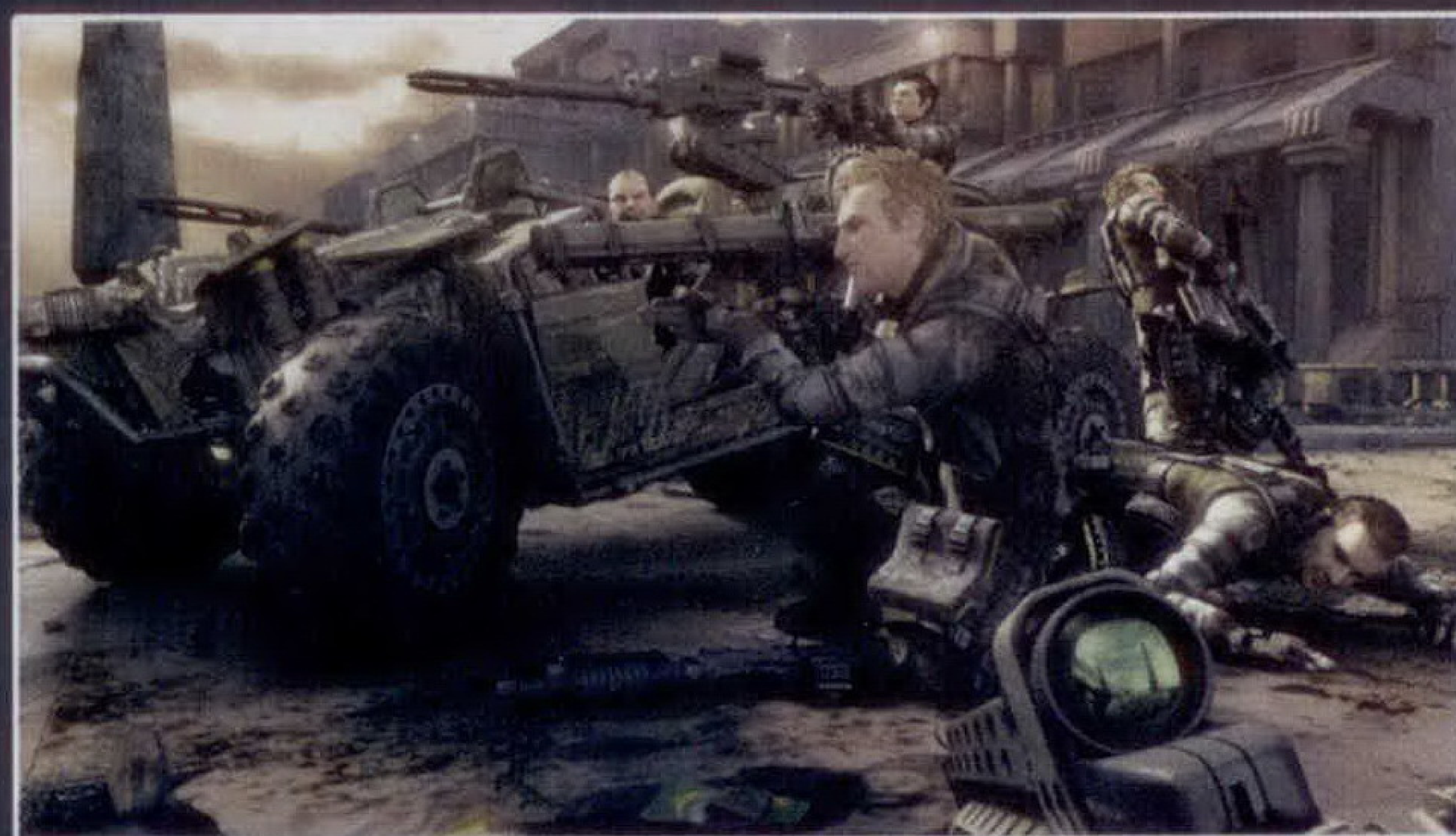


□文责/荇菜

CG或是即时演算?E3展最受注目作品!

KILLZONE2

曾经被寄予厚望的《杀戮地带》最后的实际成绩却不尽如人意，但SONY没有就此放弃它。在E3大展上，《杀戮地带2》(暂定名)的影像成为了所有人关注的焦点！



←注意看战车的细节部分，比起现在主机上的CG画面也不遑多让！这真的是即时演算吗？



←除了卓越的画面效果之外，影像中所展示出来的整体气氛也堪称完美，令人热血沸腾。

震撼!惊叹!折服!
超越你想象的游戏!



→在这段节奏非常紧凑的影像中，战场的氛围被刻画得淋漓尽致。无论是人物、车辆还是场景都堪称细致入微，爆炸和烟尘效果也令人印象深刻。也许这一次，“杀戮地带”真的可以挑战“光环”的地位。



←车体上的锈迹和擦痕都清晰可见，如同影片一样似乎触手可及，让人无法遏制马上玩到这款游戏的欲望。

如临其境的战场



→枪械设定本来就是前作的亮点，借助新主机平台的机能，无疑将更加吸引玩家的眼球。

PS3	本刊译名：杀戮地带2（暂定名）			
第一人称射击	SCE	发售日期未定	价格未定	记忆容量未定
	蓝光DVD	美版	游戏人数未定	年龄分级未定

杀戮不休的修罗战场就是你永远的归宿

E3展上最令人震撼的游戏影像是哪一个？90%以上的参观者会毫不犹豫地回答：是“杀戮地带”！这段长2分钟的影像完全以第一人称视角的方式来展示，似乎是从一段实际游戏中截取而来。之所以要说“似乎”，是因为它的素质实在太高，远远超出了其它展出的游戏，这使得人们很难相信它真的是一段即时演算的画面！到底是制作商用CG动画来混淆视听，还是他们的技术力真的已经突破了我们理解的极限？在游戏发售之前我们只能拭目以待了！



游戏革命时代降临?
梦想的画面就在眼前!

↑在短短几个月之内就开发出这样的游戏？如果这真的是即时演算画面的话，其他厂商恐怕都要无地自容了。但不管怎么说，作为玩家我们宁愿相信这是真的！



□文责/荇菜

将动作与杀戮结合为一的新世代游戏!!

HEAVENLY SWORD

→从目前公开影像来看，本作的女一号就是她。典型东方人形象的设计。

用鲜血来染红长发

如果你玩过XBOX著名的动作游戏“功夫大乱斗”，你一定会为游戏的有趣系统和搞笑细节所打动，而我们现在看到的这款PS3游戏正是由这支充满创造力的开发组开发的全新作品。

PS3	本刊译名：天剑			
动作冒险	SCE	2006年预定	价格未定	记忆容量未定
	蓝光DVD	美版	1人	审查中



→凌空一砍，敌人应声倒地。游戏的动作设计充满了东方功夫的优美与流线，但相应的力度感丝毫不差。

←这样的画面，更多表现了游戏暴力的一面。请注意地板的处理，材质的华丽的确是次世代主机独有，地面纹理精美细腻，在这款充满了血色的游戏中也让人禁不住要去欣赏。

面对血腥的大战争 用武力解决



←翻身腾跃的动作似乎暗示了这款游戏的系统底细。希望能够在动作性上有更加惊人的表现。

千军万马阵势



→如果PS3能够给我们这样的画面，还有什么可说。给眼球最大刺激的时代来临。



→城寨中的木墙随着敌人的攻势猛烈而零落，真实的物理表现让游戏细节处理得更加完美。



←刀光所到之处，敌人横尸遍地。游戏中的武器设计当仁不让的成为了主角，就似标题“天剑”一般，这场血腥的战争难道都是为了它吗？

大神话时代的漫漫长卷 天剑神力迸发而出!!

这款游戏与我们以前见到的动作游戏都不一样，事实上这款游戏也同样吸收了大量的中国功夫，而且与之前所有的美式动作游戏的感觉都不相同，动作更加流畅逼真，精美的打斗设计即便与好莱坞的电影比起来也毫不逊色。画面方面“天剑”成为了这次公布的众多PS3游戏中最吸引人的一款，成千上万的敌人势如排山倒海压迫而来，这样的效果不要说以前的CG，即便是现在的电影也非常少见，而这一切将会通过PS3的实际性能来为我们展现出来，显然比较起系统来，画面仍旧会是让我们最喜欢的地方。

另外，值得注意的还有人物的细节设计，服装、武器以及敌人的外形等等都是前所未有的真实。显然，杀戮会成为这款游戏的主题，我们现在做好准备等待体验。

□文责/龙马



常盛不衰的机器人游戏系列

机动战士高达 PS3平台震撼发布

↑两台扎古机正在城市的废墟中巡逻，机体的金属厚重感十分令人信服，尤其是磨损的部分细节非常逼真。在交火中所留下的弹痕也清晰可见。

←这段视频中双方主要都是使用近战兵器交火，虽然没有很大的场面表现，但感觉同样出色，战场气氛呼之欲出。

不管是哪个时代，“战斗机器人”总是游戏中不可或缺的一个部分。尽管这些钢铁铸造的大家伙外表看起来冷冰冰的，但是却能激起男性玩家（或许也有女性？）沸腾的热血。也许在每一个人年少时的梦中，都曾经渴望过驾驶一个这样的庞然大物驰骋于硝烟弥漫的战场上。正是因为这样，像“高达”这一类的游戏才能保持长久的生命力。BANDAI这一款最新的“高达”系列作品在E3展上作为PS3主机发表会的一部分展出，可见它受到的重视程度。这段展出视频中主要表现了在城市废墟中一场小规模的遭遇战，其中登场的有各位高达迷非常熟悉的扎古机、钢坦克、古夫机等等，当然还少不了我们的主角——高达RX78-2。它们使用各种近战武器猛烈交火，节奏十分紧张。这段视频的画面素质给我们留下了非常深刻的印象，机体细节清晰可见，光影效果也十分优秀。机体手持的盾牌被子弹击中时留下的弹孔效果尤其出色。尽管无法确定这段视频究竟是CG演示还是游戏中实际的即时演算效果，但可以肯定这又是一款值得fans们期待的作品！

与自己最信赖的人并肩战斗 在钢铁的咆哮声中追寻男儿的梦想

机动战士 GUNDAM

BANDAI和NAMCO的合并对于玩家来说肯定是个利好消息：NAMCO具有一流的技术力量，BANDAI则手握大量具有影响力的动漫作品版权，两者相得益彰。继《一年战争》之后，即将登陆PS3平台的这一款游戏是否能取得更大的成功呢？

PS3	本刊译名：机动战士高达（暂定名）			
动作模拟	BANDAI	发售日期未定	价格未定	记忆容量未知
	蓝光DVD	日版	游戏人数未知	年龄分级审查中

□文责/荇菜

KING KONG

危机四伏的神秘岛

在血腥弥漫的热带丛林中探险

PS2	本刊译名：金刚			
	UBI	2005.12.14	价格未定	记忆容量未定
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	审查中

提到“金刚”可能许多玩家的第一个反应就是任天堂门下的大金刚，不过这次我们要介绍的是改编自即将上映的同名电影，并由著名的《魔戒》总导演彼德·杰克逊与开发过《雷曼》、《撕裂的天堂》等游戏的米歇尔·安塞尔联手打造的最新动作游戏“金刚”即将于今年年底多平台发售。游戏发生在一个偏僻的小岛，作为主角之一登场的人类男性杰克·德雷斯柯尔和另外两个同伴来此勘察；在岛上遇到的唯一一名人类女性连句话都还没说上就被我们的另外一名主角，大猩猩“金刚”掳走并携“人质”潜逃。三人在前往营救美女的途中才发现，这座陌生的小岛上竟然处处都是杀机……



↑在小岛上探险的过程中随时会突然遭遇到各种怪兽，现在我们还只能用粗制的长矛对付它们，所以要随时保持高度的警觉。







眼前的这头霸王龙难道用手枪去抵抗



用手中长矛对抗凶猛的敌人

←在这个弱肉强食的小岛上有许多形态各异的生物，我们手中的武器只有一把杀伤力有限的长矛。要对付这些从空中俯冲而来的敌人可不容易。



←杰克等人躲在山洞内悄悄观察着外面的恐龙，不过这个看起来隐蔽性有限的山洞可并不怎么安全。

↑→原本是杰克的两名同伴遭到迅猛龙的突袭，结果突然钻出一只体形硕大的蜈蚣与迅猛龙争斗起来。虽然最后大蜈蚣取得了胜利，不过下一个目标好像就是杰克一行人了。

游戏分为第一人称和第三人称两种模式，玩家扮演的角色也将在人类的杰克和大猩猩金刚之间来回切换。当扮演的是杰克时，最初是手无寸铁，随着游戏的进行才会慢慢得到各种武器，包括最初的长矛以及之后得到的手枪与来复枪等等。而扮演金刚时则改为动作类游戏，玩家甚至可以操纵超强悍的金刚与霸王龙这种级别的怪物来场激烈的肉搏战！这种怪物级别的大魄力战斗，光是想一想都能让人兴奋不已。而且金刚的动作非常丰富，除了通常的打斗技巧之外，像直立时前肢可以垂到地面、捶胸等动作也都会出现。

□文责/北斗

数年等候，这一代主机上最终的幻想！

FINAL FANTASY XII

ファイナルファンタジーXII

终于又有FF的新消息了！在这次E3展上，SE除了为我们带来一段新的预告片之外，还确定了玩家们最为关心的游戏发售日期。下面就是本刊的前线快报！



←拉古纳？这个人设让人不由得一下子就想起了FF8中的迷糊老爹，只是表情看起来更有城府。



优雅、缤纷中流露着依惘 这次将是华丽的忧伤



→闪耀着诡异光芒的夜空似乎要将一切吞噬进黑暗之中，预示着巨大的变乱即将到来。



→梦幻般的婚礼场面，俊男美女的绝配。不过说起来这样的场面在FF是不是已经见过很多次了呢？

←巴尔弗莱亚是那种看起来能够让人放心的同伴，举手投足之间都显示出与年龄不相符的老成。比起外表略带脂粉气的主角瓦恩，或许他能够获得更高的人气！

玩酷味道的姿势仿佛在说 来吧，来这幻想世界

延期…等待…她不断令人受伤 但我们依然执着地追寻梦想



→预告片中对于飞空艇也有着重刻画，不知道在实际游戏中玩家是否能亲手操作。

本次E3展出的预告片仍然是以CG动画为主，其中有不少是初次公开的影像片断。除了已经公布过的角色之外，在这段影片中我们还看到了一个有一头黑色长发的男子，他正在对民众进行演讲，号召他们抵抗阿鲁凯迪亚帝国的侵略、捍卫自己的祖国以及自由的权利。影像中还着重展示了飞空艇的战斗，令人热血沸腾。此外SE也提供了实际游戏的试玩，令人吃惊的是FFXII玩起来的感觉更像是一款AVG游戏，人物移动和战斗并没有像传统RPG一样截然分开，而是形成一个整体。很显然在本作中引入了PS时代名作《放浪冒险谭》和网络游戏FFXI的系统要素，玩起来互动性更高，也更为紧张刺激。这一切都让我们对它充满了期待！

本作日版发售时间定于今年冬季，而美版将在2006年上市。

PS2	本刊译名：最终幻想12			
	SQUARE-ENIX	2005年冬	价格未知	记忆容量未知
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	年龄分级审查中



←FF系列的“二号吉祥物”莫古利登场！（头号吉祥物当然是陆行鸟了）。这个可爱的小家伙在阿西亚的婚礼上作为礼仪队登场，不知道在游戏流程中还有没有戏份？

□文责/荇菜

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3 SUBSISTENCE

"合金装备3"资料片震撼发表 在食蛇者的世界挑战生存极限

合金装备3·本质？NO NO NO，看清楚了，subsistence(生存)和substance(本质)可不是一回事儿！当然，"野外生存"本来就是《合金装备3》的主题之一，用来作为这次资料片的副标题当然是再合适不过的了。

来看看这个资料片中有什么内容吧：首先是视角，原作虽然素质超高，但是视角处理还是遭到了一些玩家的抱怨，本次新增的第三人称追尾视角相信可以解决这个问题。网络对战模式的加入就更令人吃惊了，多人的激战看起来非常火爆。不过MGS是以隐秘潜入作为卖点，"改造"成对战游戏之能否成功还不好下结论。此外资料片还包括了原作欧版中的面部迷彩，这些迷彩在原来的日版和美版中是没有的；"捉猴"模式中增加了一些任务；新增了可以与Boss对战的"决斗"模式，等等。本作的发售日期尚未确定。

PS2	本刊译名：合金装备3·生存			
	KONAMI	发售日期未定	价格未定	记忆容量未知
动作潜入	DVD-ROM	日版	1人(支持网络)	年龄分级审查中





↑英雄的宿命就是永远不得安宁吗？刚刚结束"食蛇者"的战斗，又被揪出来玩"生存"的游戏，看看SNAKE的表情，是不是已经出离愤怒了？（笑）

←剧场模式也是资料片中包含的要素之一，其内容包括为MGS3特别制作的各种宣传片以及恶搞影像，还有这样清凉的图片……

超丰富的附加要素全面公开



→SNAKE的绝技：纸箱藏身，大变活人！不过这一招用来骗骗电脑对手还可以，在与其他玩家对战时仍然有效吗?还有另外一招"必杀技"色情杂志呢？……

与人斗，其乐无穷



←两队人马正在捉对厮杀！除此之外，对战模式中还提供了一种"独战群敌"的游戏方式，允许一个玩家扮演SNAKE向其他所有玩家挑战。

八人对战 最火爆的MGS



←敌兵将SNAKE摞倒在地！哈哈，在对战模式中可以选用各种角色，出现这样的场面也就不奇怪了。英雄和杂兵的故事也许要重演哦！

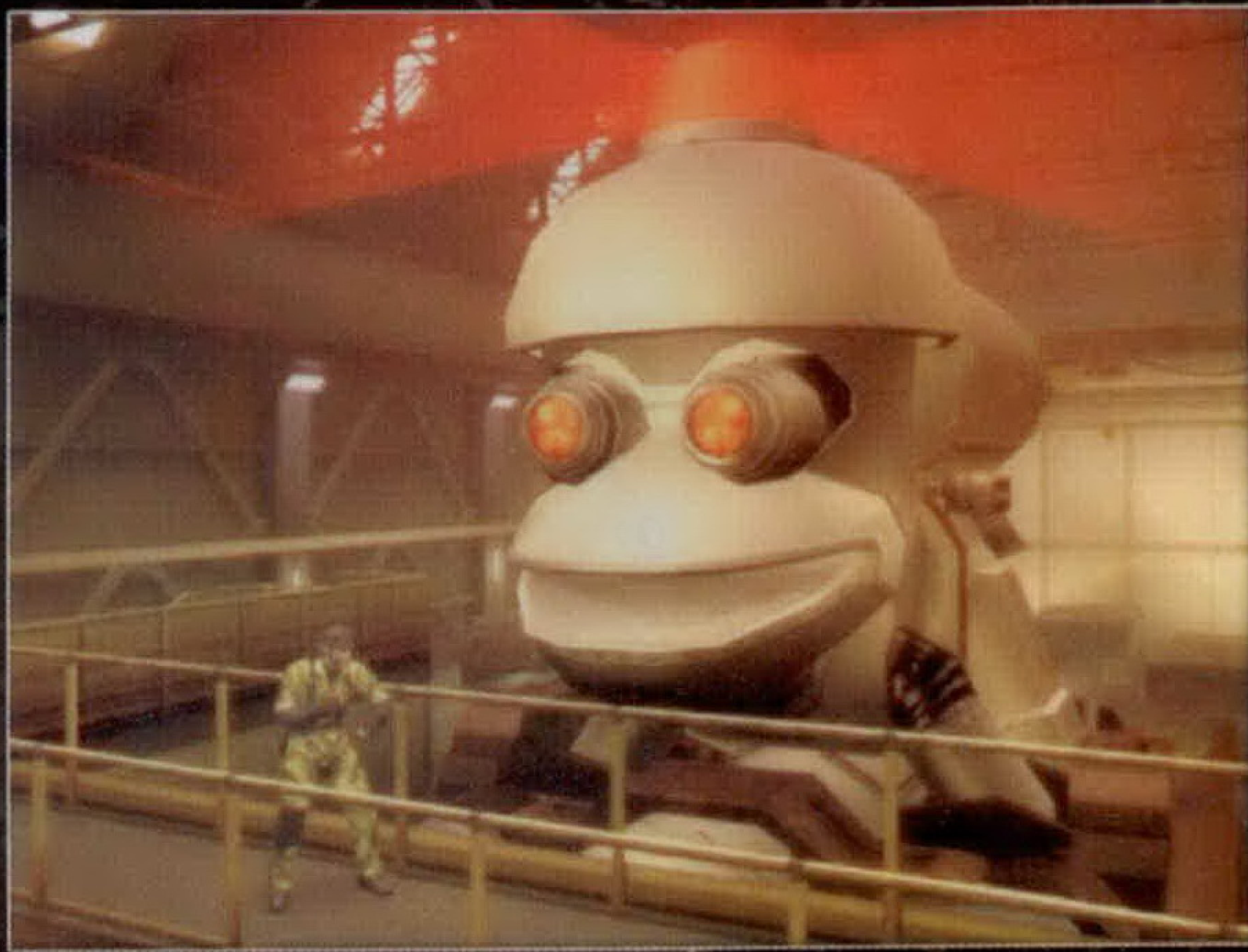


咸鱼翻生 杂兵也能挑大梁！



↑制作组表示他们希望至少能够实现8人同时在线对战，而且这个数字在正式版本中还有可能增加。大混战的"合金装备"，真是期待啊！

←在对战模式中仍然会保留隐秘潜入、CQC等要素。悄悄摸到你的对手背后，在他察觉之前瞬间解除他的战斗力！



→合金之猴……面对这样一台超强的巨型兵器，可难说到底是SNAKE抓猴还是猴抓SNAKE了。小岛真是抓住一切时机来展示自己的搞笑功力。

□文责/荇菜

挑战千百年传承的暗黑势力 打破命运的无情诅咒





←杀机四伏的恶魔城，达克赫拉伯爵苦心经营的堡垒。每当他出现在人世间时，就预兆着动乱和灾难的到来。当然，总会有一个英雄冲破层层险阻打倒恶魔，带来希望。邪终究不能胜正！

PS2	本刊译名：恶魔城·黑暗的诅咒			
	KONAMI	2005年秋	价格未定	记忆容量未定
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	年龄分级审查中



↑和PS2上的《无罪的叹息》一样，本作仍然会以动作成份为主，不过当然也会有人物升级、技能成长等RPG要素。



←超大魄力的BOSS战！身着重铠的牛头形怪物，以巨大的石柱作为武器向赫克托发动猛击。从目前公布的图片来，本作的BOSS应该还是以"巨型系"为主。另外从图片中可以很清楚地看到主角手持的是刀剑类的武器。

在迷失信仰的城堡中 用利剑肃清不祥的阴影



↑骑乘类似恐龙的坐骑，手持长矛猛扑过来的敌兵，造型显然来自于中世纪骑兵。



←怪物设定永远是《恶魔城》系列中的话题之一，相信在本作中仍然会有"怪物图鉴"的要素，满足玩家收集欲望。



←从图片中可以看到屏幕左下角有类似技能菜单的显示，而且很明显是使用十字键进行操作。

奇思妙想的怪物设定

→在翱翔于空中的飞龙背上作战？！这倒是《恶魔城》中很少出现过的景象。本系列一贯以来都是以城堡作为主体场景，战斗都发生在场景狭小的室内环境中，这种新的战斗方式对于fans们来说应该是颇为新鲜的吧！看来制作者也正在试图打破一些成规，求新求变。

操控魔物为己所用的神秘能力

Castlevania Curse of Darkness

贝尔蒙多家族和达克赫拉伯爵之间的恩怨已经延续了无数个世纪，吸血鬼的诅咒永远笼罩在人类的头顶，挥之不去。这一次《恶魔城》的故事从一个名叫赫克托的青年身上开始。他曾经和另外一个叫艾萨克的年轻人一起，师从达克赫拉伯爵（！），学习名为"Devil Forgery"的能力。利用这种能力，两人能够收服和操控魔物，并且训练它们为自己战斗。但是达克赫拉伯爵对人类残酷的屠杀使得赫克托的良知逐渐觉醒了过来，赫克托下定决心逃离了恶魔城。四年之后，达克赫拉伯爵被贝尔蒙多家族的吸血鬼猎人打倒并且封印，然而和平却并没有到来。忠于达克赫拉伯爵的艾萨克将伯爵被击败的原因归罪于赫克托，认为是赫克托协助了贝尔蒙多家族。为了报复，艾萨克无情地夺取了赫克托爱人的生命。满腔怒火的赫克托只能重新拿起武器，重新回到那个他已经背弃了的地方——恶魔城。

本作将于PS2和XBOX两种平台上发售，预定发售时间是2005年秋季。

□文责/荇菜

BIO4 FOR PLAYSTATION2



动作冒险游戏的绝对巅峰 无比精彩的传奇在PS2平台上延续

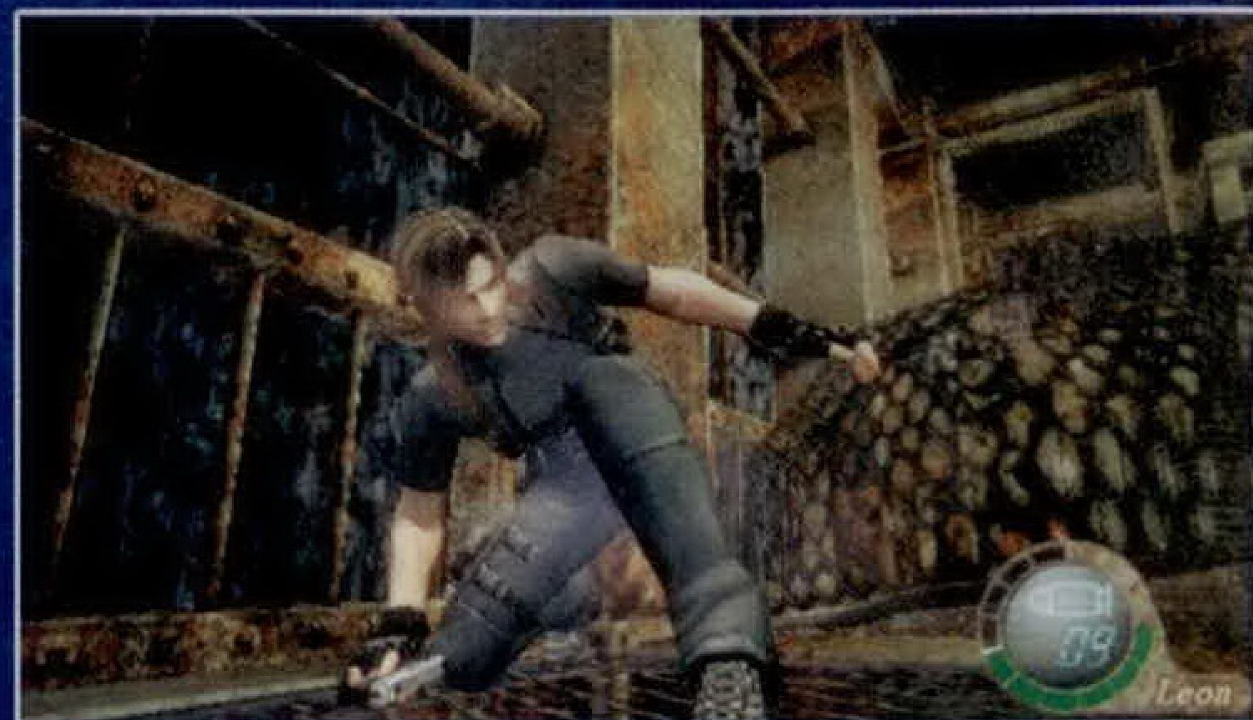
biohazard

有些游戏永远是玩家的话题，比如《生化危机》。BH4无疑是近年最优秀的游戏之一，而PS2移植版本的推出相信可以让更多玩家享受它的魅力！

PS2	本刊译名：生化危机4			
	CAPCOM	2005年冬	价格未定	记忆容量未定
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	17岁以上





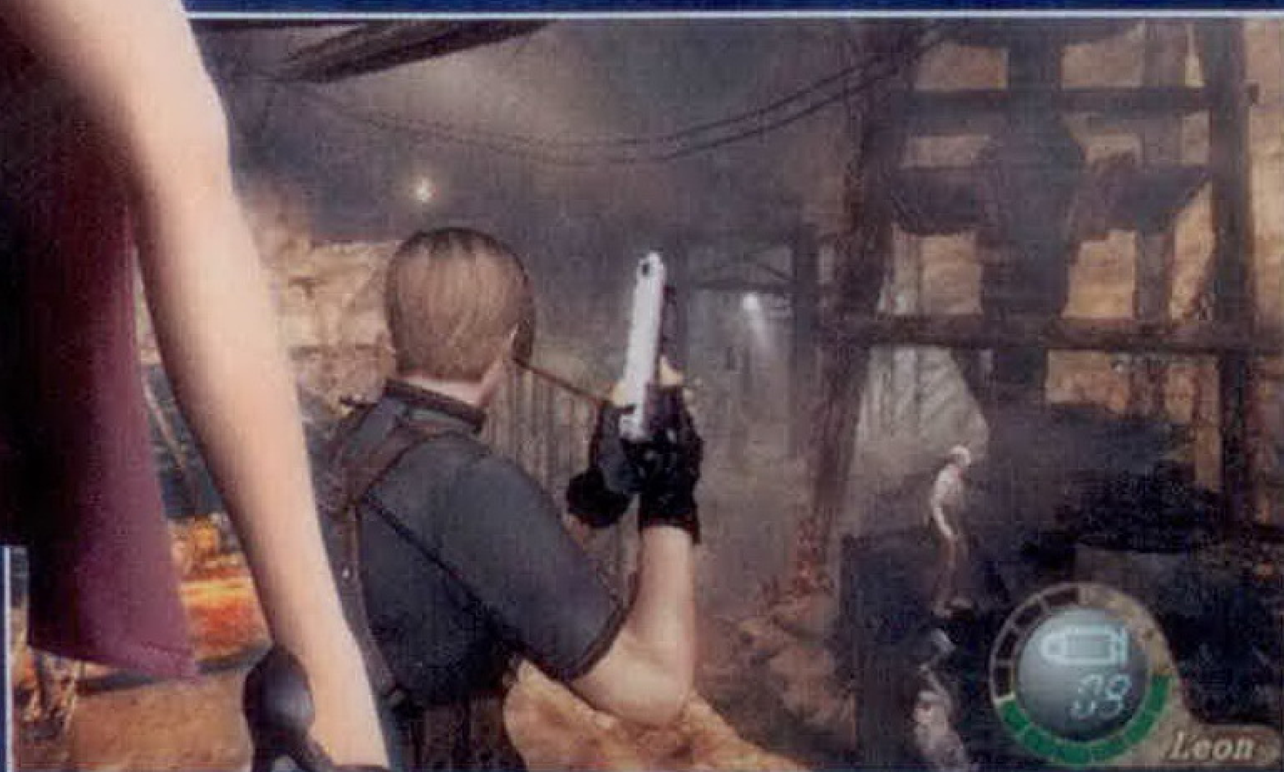


→注意观察这几张图片，可以看到人物的建模还是颇为精细的，可以说与NGC版本相差无几。但是从场景的细节和光影还是可以看出一些差距。例如右图的铁丝网就很明显具有模糊感。不管怎么说，能达到这样的效果已经很令人满意了！

挑战机能极限 绝对不容错过的杰作!!

备受关注的《生化危机4》PS2版在本届E3上展出了一段预告短片。从影片中我们可以看到游戏画面素质尽管和NGC版相比有细微的差距，但是已经足够让Fans满意了。更令人惊喜的是影片中包含了几段新增的剧情，而且大部分与Ada有关。这段影片以Wesker冷笑的镜头作为收场，不由得让人猜测这个人气反派在本作中是否也会增加戏份！





←庞大而且复杂的场景得以忠实保留，不过我们也注意到了一些拖慢现象。



←与巨型BOSS的战斗仍然魄力十足，尽管在精细程度上不如NGC版本，但总体气氛还是营造得十分出色。

□文责/荇菜

FINAL FANTASY VII
ADVENT CHILDREN



←飞舞在魔晃都市上空的这是……召唤兽吗？！看这外形，再联系到最近一段时期SE对召唤兽的刻画风格，这应该正是龙王巴哈姆特！但从影像中我们可以知道，它可是被敌人召唤出来的！

→力与速的对决，带着伤感的沉重与透着诡异的轻灵在火花四溅中激烈碰撞，但Cloud同样不会是孤军奋战。



←病态的狂笑后是谜样的身份，从影像中的对话可以看出，他们也与当初游戏中的「杰诺瓦计划」有着千丝万缕的联系。





→这一次Cloud的眼神变得镇定且坚毅，两年前曾经的痛苦和迷茫在他脸上已找不到痕迹。

睥睨众生,龙王巴哈姆特!

幽婉悲怆的最终幻想7，在多少玩家心中刻下了永不磨灭的伤感。但我们是幸福的，现在大家正欣喜地看到，她在以众多的方式重获新生，我们终于不必再演绎那些只属于自己的FF7。

继上一次官方“爆料”一批图片后，感觉上似乎已经颇有一段时间没有关于这部影片的新消息了，空使众人在一片迷惑和焦急中等待。而借此次E3之机，终于一批全新的图片和最新的影像片断放了出来。仍然是一种无可比拟的华丽气度，正是史克威尔的一贯风格。

这次的影像和图片更加突出了直接的武力冲突，许多冲击和速度感十足的画面使人感到被深深震撼。宏大的场面及唯美的画面处理绝对值得期待。

PSP 动画映像

本刊译名：最终幻想7 少年归来

SQUARE-ENIX	2005.9.14	4800日元	N/A
UMD/DVD	日版	N/A	审查预定

对于那来自过去的羁绊 真的可以就这样一刀两断吗？ 就好像这把剑一样

几乎想不出什么合适的词来形容Tifa在这部作品中给我的感觉了，“惊艳”也许还算是一个比较贴切的词。在数度官方公布的信息中，可以看出Tifa的戏份相当重。她那矫健的身姿和沉稳的气质都具有十足的动人魅力。看看右面这张图：一种静静绽放的美丽，这唯一了解Cloud的过去，并给他以心的支持的女孩。





□文责/唯夜

让你发出惊呼的幽灵力量！

《星际争霸》在全球已经达到900万份以上的销量，这个数字就是《星际争霸·幽灵》获得成功的重要保证之一。“幽灵”的故事背景和世界观架构都直接来自于“星际争霸”，玩家们将有机会以一个全新的角度来重温Terrans、Zerg和Protoss三大种族之间的恩怨。



→《星际争霸》中各个著名的兵种、武器和战车都悉数登场，同时也会有原创兵种出现。



→Terrans族和Zerg族的争斗仍然是故事的主线。这种建筑大家眼熟吗？





↓Terrans族的喷火兵，这是星际fans们再熟悉不过的兵种了。

别再抱怨暴雪的“出尔反尔”了。尽管发售日期拖了又拖，但只要你玩过他们出品的任何一款游戏，就应该知道所有等待都是值得的。《星际争霸·幽灵》虽然并非由暴雪本部制作，但同样受到了严格的质量把关。最近还传来了负责本作开发的Swingin' Ape小组正式被暴雪纳入旗下的消息，看来暴雪对于他们的工作颇为满意。虽然《暗黑破坏神》、《星际争霸》这些游戏也曾被移植到PS、N64等主机上，但《星际争霸·幽灵》作为暴雪首个面向家用机的原创作品，也可以说是他们跨平台发展战略的尖兵，其受到的重视程度可想而知。如果暴雪真能就此成功打入家用机领域的话，无疑将是玩家莫大的福气！

最伟大的RTS游戏以全新形态登陆家用平台



2006年第二季度？希望这次是真的。跳票大王暴雪果然名不虚传，这个“幽灵”折腾了两年还是若隐若现。不过至少有一点可以肯定：除了在发售日期上经常“欺骗”fans感情之外，关于游戏品质暴雪从不含糊。所以还是用你最大的热情来期待这款作品吧！

PS2	本刊译名：星际争霸·幽灵			
	SWINGIN' APE	2006年第二季度	价格未定	记忆容量未定
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	年龄分级审查中

“母巢之战”四年后，战争阴影仍然笼罩整个星系。Terrans族实施了一项秘密计划：利用基因工程培育出被称为“幽灵”的超能战士，Nova就是其中最顶尖的一个。借助超人的天赋和在严格训练下所掌握的技能，Nova可以使用各种武器、战车以及隐形、透视等超能力给予敌人致命打击。然而，在不断执行任务的过程中，Nova却发现自己卷入了一个巨大的阴谋……



→Nova的敌人不仅仅只有Zerg族而已，来自Terrans族分裂阵营的威胁也是必须注意的。



↑非常精细的场景，完全再现了《星际争霸》的气氛，令人十分感动。



←秘密潜入也是本游戏中的要素之一，身为“幽灵”，当然是来无影去无踪！

□文责/荇菜

FINAL FIGHT STREETWISE



←和以前的各代一样，本作中仍然可以获得各种武器，包括棒球棍、铁管、刀剑等等，不过当然也都是有使用次数限制的。

PS2	本刊译名：快打旋风：生死街头			
动作冒险	CAPCOM	发售日未定	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	美版	游戏人数未定	审查中

快打旋风！不用再做别的说明，仅仅这四个字就已经足够勾起你的怀旧之情了。本系列初代于80年代末在街机平台上推出，很快就以其超爽快的手感风靡了大小机厅，即使是现在也还偶尔能见到它的身影。毫不夸张地说，它在众多玩家的心中真正确立了"动作清版"类型游戏的概念，很多系统设定都被其他的同类游戏所模仿和沿用。虽然之后曾经在SFC和其它机种上推出过几部续作，但是影响力都没有初代那么广泛。现在本系列终于来到了PS2平台，游戏由2D变成了3D，带给玩家的会有什么新鲜感受呢？



最令人热血沸腾的世界 最爽快火爆的手感


一和以前的《快打旋风》相比，本作最大的不同点之一就是加入了冒险游戏要素，不再是纯粹的动作清版过关。在游戏中主角需要与NPC交流以获得信息，以及购买各种道具，甚至包括技能升级等等。不知道这对于游戏流程会否有影响？作为动作游戏来讲，其实还是不要太过烦琐才好。



←爽快的战斗当然还是本作的卖点之一，使用你的拳头教训所有挡住去路的敌人，利用你掌握的技巧打出漂亮的连续技，就能获得更高的评价和更多的奖励得分。

神挡杀神佛挡杀佛


一在3D化的世界中玩家拥有更高的自由度，比起以往的横向卷轴过关来说，自然也增加了不少的战斗技巧。利用地形与敌人灵活周旋也是战术之一。

动作天尊倾力制作 铁杆玩家极度期待！



卡尔

卡尔是一个著名的地下搏击手，也是初代《快打旋风》的主角之一科迪的兄弟。由于一种强力毒品的流行，卡尔所生活的城市陷入了混乱之中，身陷毒瘾的人们发起了暴乱。就在这个时候，科迪遭到了某个犯罪集团的绑架。为了恢复城市的秩序和救回科迪，卡尔决定出击！

□文责/荇菜

翻腾飞扬的尘沙会教给你什么叫做真实的感动

WRC



←山野和阳光构成的格调使人在激烈竞争的同时也感到惬意。要不是车尾的那些碰撞损耗，几乎都要忘记这是赛车游戏呢。

最奔放的豪迈



←苍凉的景致、残破的土墙、耀眼的阳光、还有头顶呼啸而过的直升飞机，这一切都带有浓厚的西部味道，置身其中，会发自内心地对速度有一种追逐感。

最野性的激情



↑果然还是在尘土中才能最好地展现出这款游戏和这种运动的魅力，车轮卷起的沙尘使人感到一种分外的真实。



↑这里的环境更是荒凉，也许由此制造出的孤独和不安更容易督促人疾速逃离这里？

最好的拉力赛车游戏终于登陆PSP平台！从赛道、车手再到赛车，全部得到了世界拉力锦标赛的独家授权，所有这些都会在游戏中得到完全体现，所有的细节都会有几近真实的再现。PSP版本收录了64条真实赛道，你可以在30辆赛车中尽情选择，与17位在世界拉力锦标赛正式注册的车手豪情竞速！我们可以得到完全不逊于家用机版本的爽快体验。

PSP	本刊译名：世界拉力锦标赛			
	SCEE	发售时间未定	价格未定	记忆容量未定
赛车竞速	UMD	欧版	1-8人	审查预定



←虽然这一次来到了掌机平台，但游戏在拉力赛的那种滞重以及速度感的相互协调方面仍然把握得非常好。只是……目前我们似乎还没有看到理应在这种路段出现的观众？

→这个腾空飞跃在瞬间迸发出了能量和激情，虽然只是静止的画面，但能从中感到冲击的力度和那道流畅的飞跃曲线。



↑PSP版本的表现确实令人相当满意，现在好多PSP游戏在画面上的表现都出乎当初的意料，有的甚至直逼PS2，看来这次的WRC也同样不会使fans失望。

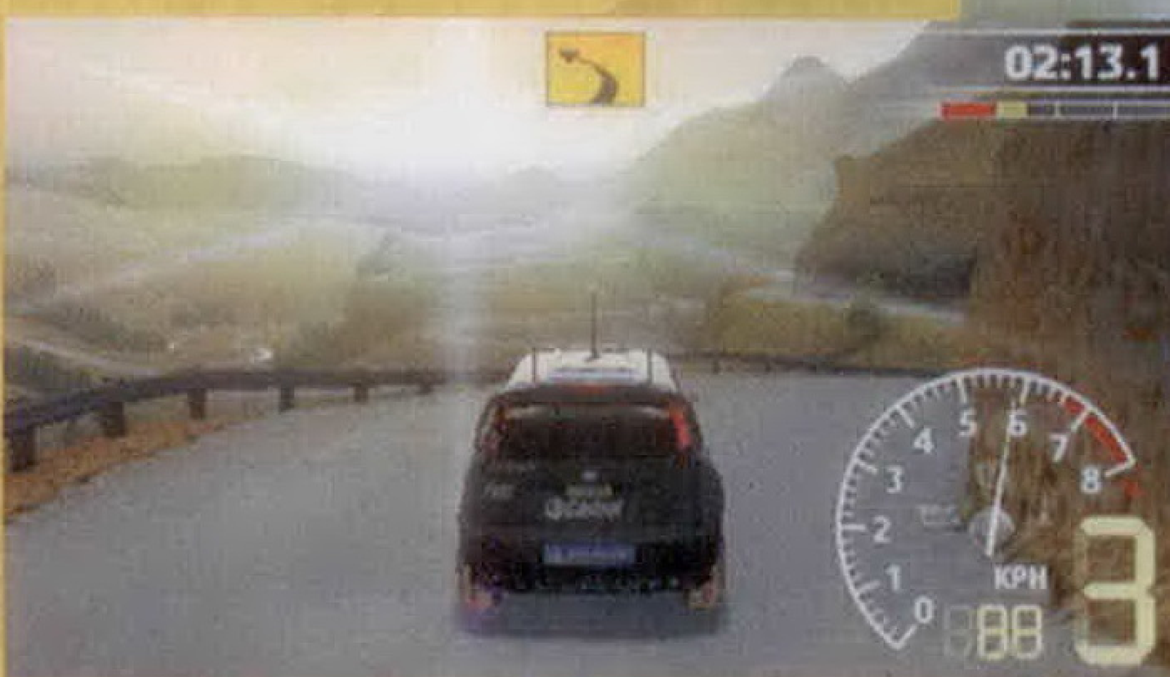
汗水、泥泞、黄沙、车轮与地面的剧烈摩擦，还有那硬朗且刺眼，而同时又无比华彩的阳光，它们仿佛是在指引和召唤车手一般毫无保留地从天空铺洒下来……这就是WRC的世界，一个你可以把自己的激情和冲动肆无忌惮地发泄在其中的世界。

这个PSP版比之PS2上的版本几乎没有缩水，俨然只是把画面比例缩小了而已，背景音乐也基本是直接引用家用机版，在试玩中唯一有些不足的是游戏的音效后台链接似乎有所缺失，不过这应该只是一个属于在游戏还处于调测阶段的早期BUG。

本作最多可支持8人无线联机竞速。

再加上，无与伦比的细腻

↓盘山公路上的赛段是相当刺激的，如果是真实情况，我们还要在速度和安全之间两难，但现在，我们所需要的，就是疯狂！





↑不过也并不是只需要“野蛮的本能”，辅以细腻和快速反应的操作才能发挥出疾速中那份真正的美感。在驰骋中去体味吧！

□文责/唯夜

METAL GEAR AC!D 2

合金攻势多方位连发 小岛秀夫品牌装备

PSP	本刊译名：合金装备 迷幻剂2			
	KCEJ	发售日未定	售价未定	记忆容量未定
卡片策略	UMD	美版	1人	审查预定



←速度线使得游戏更具表现力，只是注意画面中的提示界面，为什么会感觉多出一个？

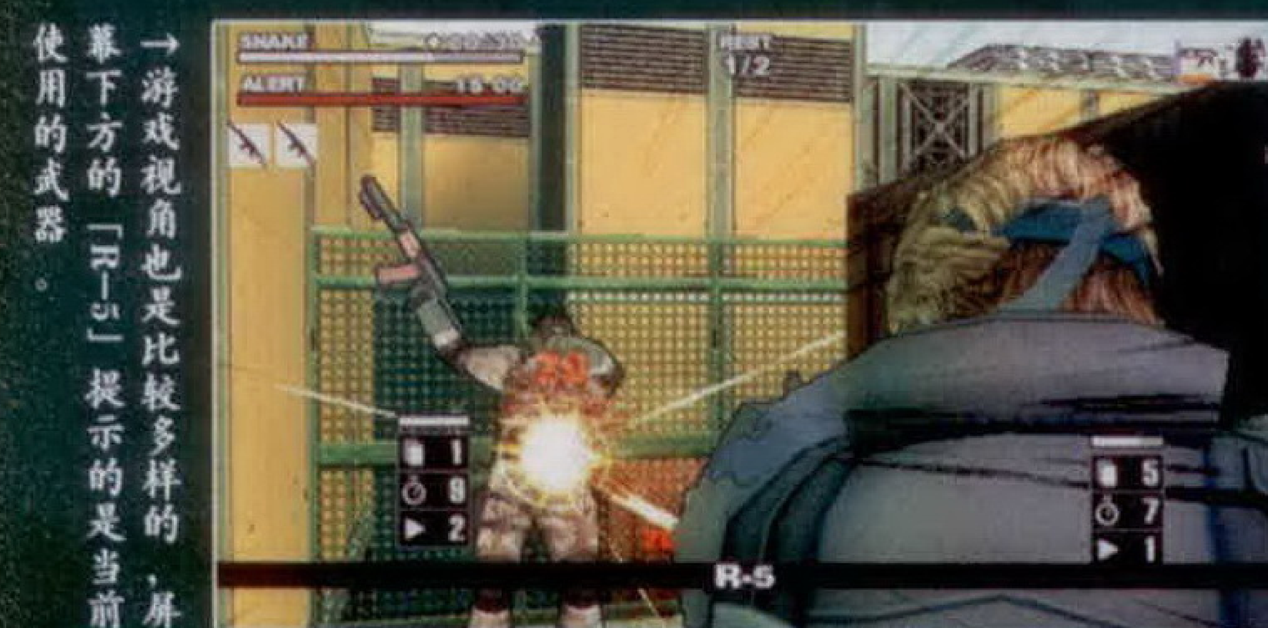

→坐在马桶上的神秘男子，看样子和神情似乎是一个内应者？



→本作采用了动画渲染技术，使画面色彩更加浓厚，更具张力，整体有一种看漫画书的感觉。

相同的氛围，别样的演绎 全新的合金装备世界再次即将于眼前展开


←虽然基础是偏静态一些的卡片策略类型，但游戏中仍然不缺乏对动作的精彩刻画。



→游戏视角也是比较多样的，屏幕下方的「R-5」提示的是当前使用的武器。




←毕竟合金装备系列以「潜入」著称，看这个动作——本作将如何展现这一经典要素呢？

毫无疑问，5月17日公布的这款游戏当然是系列的二代；但实际上，那个“2”却是平方的意思——正如官方在发布的新闻通报中所表达的，Ac!d×Ac!d，这其中的进化正是标题的真意。由1代到2代，已远不止是“+1”那么简单。在核心系统方面，此作仍然继承上一代的规则：以回合制为基础的卡片类策略游戏。而理所当然的，将会有新的卡片被引入2代。此外制作组在听取了众多玩家对前作的一些看法后，将在2代中对菜单和交互界面着重加以修改和调整，这样游戏在流畅度、表现力以及操控性方面都会有很大的提升。

此外本作很值得期待的一点就是，它将可以同正统系列的MGS4联动，通过无线传输，这两作之间会产生怎样的交互影响呢？

□文责/唯夜

微软E3发布会报道

我们要成为业界第一！



5月16日，本届E3展正式开展前一天，洛杉矶会议中心，紧接着索尼PS3发布会的就是微软新主机XBOX360的发布会。虽然之前微软为了抢占先机，已经于5月12日在MTV上为新主机单独举办了发布会，但这次的发布会上仍然受到了高度的关注，我们也得到了不少最新的情报。

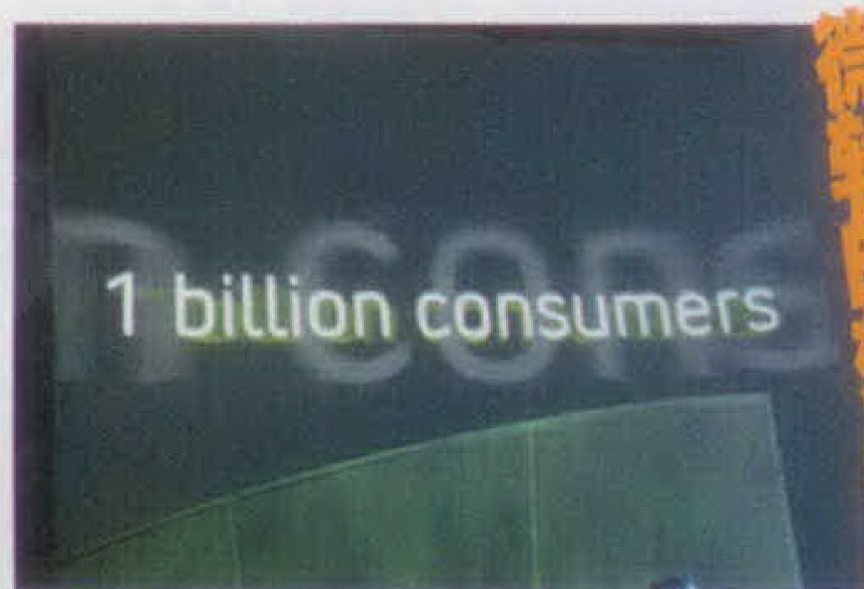
XBOX360将兼容XBOX上最畅销的游戏

发布会上当谈到关于XBOX360的兼容性稳定时，巴赫表示其将兼容XBOX上最畅销的游戏。此言一出，引起了相当多数玩家、尤其是预订购买XBOX360玩家的猜测：难道新主机只能兼容部分XBOX游戏？虽然许多玩家都在担心新主机会不会真的如此。当然事实的真相是否如此，巴赫并没有在发布会上做进一步详细说明，关心这个问题的朋友请留意下面对微软市场部副总裁皮特·摩尔的专访，相信在里面会有能让您满意的答案。



↑当大屏幕上"向下兼容"的字样出现时，人们纷纷起立以表达自己的兴奋。

主机价格大约会在300美元左右



十亿用户？微软的雄心！

尽管主持人在发布会上仍然只提及新主机将于今年年底之前分别在美国、欧洲及日本发售，但确切发售日和人们最关心的价格问题仍然没有公布。不过之后XBOX日本事业部部长丸山嘉浩表示日版XBOX360将紧跟十一月份美版机发售一个月之后，也就是十二月份在日本正式发售；微软将于六月份在日本召开一个专门的XBOX360发布会，届时将公布下半年的游戏开发计划、日本版XBOX360的主机确切发售日、价格以及同时发售的游戏名称。就在我们截稿前几天又得到了有关新主机价格比较确切的情报，据微软副总裁阿拉德表示，XBOX360的价格将控制在300美元左右，与XBOX最初发售时的定价相似，这与我们上期推测的299美元售价比较一致。而美国大型网上购物网站EBGAMES的网页上已经明确报出了数十款XBOX360游戏的价格，都是统一的59.99美元，目前可以提前预订游戏种类已经有四十多种，而且价格均为59.99美元，看来这价位的可信程度确实相当高。

XBOX LIVE将成为新主机获胜的关键

在三大厂商的主机大战中，微软在网络服务方面下的功夫是最大的，同时也是收获最大的一个，刚刚突破全球两百万注册用户的成绩就是让其颇为自豪的一件事情。而且从这次微软新主机发布时的解说情况来看，网络功能还将会进一步强化，并有可能成为其杀手锏之一。上期杂志中的XBOX360特报中我们曾经介绍过新的XBOX LIVE服务将会分为两种级别，银卡会员免费，但只能享受到一些基本网络服务，而金卡会员将能享受到所有微软提供的LIVE服务。就在主机发布会的几天之后我们已经得到了一些相关最新情报，其中最重要的一点就是金卡会员每年所需交纳的费用仅为50美元，考虑到成为金卡会员后能够享受到的诸多权限，这个价格确实是相当便宜的（换算成人民币也都仅相当于每月交纳不到40元而已）。

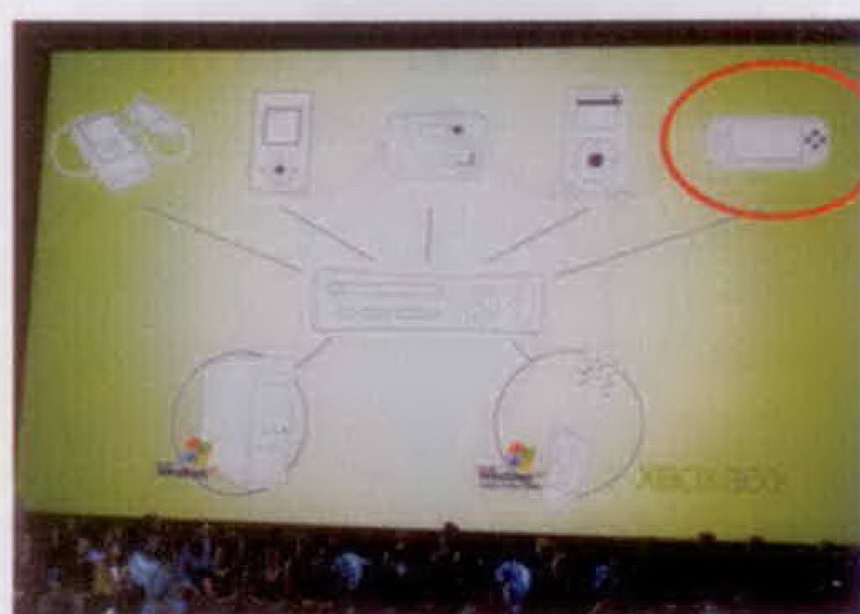

↑银卡级别的免费会员只能享受微软提供的部分网络服务，仍然想到吸引玩家。

不管是哪种级别的会员，都会拥有一张玩家卡片。这张卡片上除了会记录每个玩家的相关信息外，也有点"网上身份证"的含义，玩家在XBOX LIVE上的许多活动都需要用到这张卡片，而且玩家的许多活动也都会被记录在其上。更方便的是，卡片上还会记录最近一千名曾经与自己在网上一起游戏过的玩家信息，这样下次如果还想找这些老朋友一起玩的话联系起来就会非常方便。此外，网上商场的收费也更加细致与合理，玩家可以只选择自己所需要的一个小项目付费，而不用再像以前那样被一刀切的购买许多自己不需要的东东。

看来微软对XBOX LIVE确实寄予了相当的厚望，而强力的网络功能支持也确实很有可能在未来的主机大战中为微软增加一枚有力的砝码。

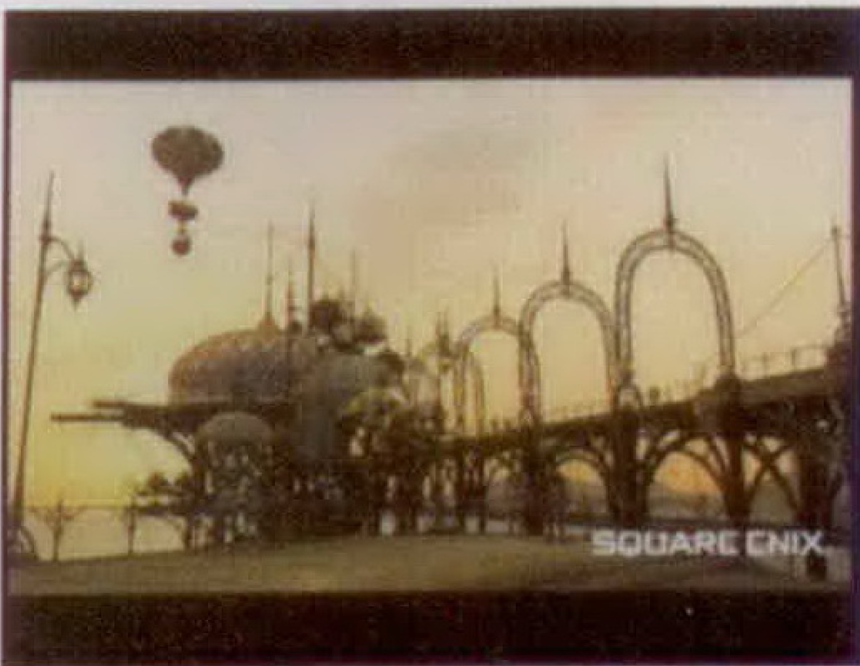
对手变盟友，XBOX360对应PSP？

当主持人介绍到XBOX360多媒体支持功能的时候，观众们赫然在诸多对应外围设备中看到了PSP的身影。虽然通过电脑和相关软件，即使是XBOX都能与PSP连接，但那毕竟只是玩家们自己的DIY；像这样由微软官方公开表示新主机对PSP的支持还是第一次。作为竞争对手，由于任天堂相对低调，微软的XBOX360与索尼的PS3可谓是针锋相对，此举无疑相当让人困惑。而主持人也没有对此点做更详细的说明，无疑会让玩家们心中的谜团更大。


↑没有永远的敌人，家用机上展开血腥厮杀的两位大鳄，难道在掌机界又是同盟战友？

史艾加盟微软，FF登陆魔盒

XBOX360发布之前日本著名游戏制作人冈本吉起曾经公开表示过，微软正在与一家超重量级的日本游戏厂商讨论合作事宜，而且如果不出意外的话将很有可能实现。那时候就已经有人猜测，冈本所说的这家超重量级厂商会不会是SQUARE-ENIX，但现在坐拥无数大作的怪物级厂商史艾绝不会像当年因为电影投资失败而不得不向任天堂低头，重新为其开发新作的SQUARE了。要想达成两者的合作，要想从索尼的手下挖走这根支柱所需付出的代价似乎是高到令人难以想象的。然而在微软E3的正式发布会上，当主持人宣布SQUARE-ENIX正式加盟XBOX360，并将为其移植网络版FF11以及后续开发数款大作时，可以想象得到这条消息带给人们的震撼性。尽管官方表示SE为XBOX360开发游戏的原因是因为新主机开发游戏的超便利性，这或许是一个原因，但就算是傻子用膝盖去思考也会知道，在这次合作的背后微软砸下的银子，恐怕可以用吨来计量。十年前，我们震惊于索尼用无敌的银弹攻势从任天堂的铁碗帝国中挖走SQUARE与ENIX这个最大的墙角；十年后，合并后足以左右业界格局的SQUARE-ENIX仍然不敌微软更加强大的金元政策。听到这条消息的索尼，不知此时会作何感想？尽管我们都知道，史艾这回肯定会是脚踏两只船甚至更多；但我们也都明白，微软是财大气粗，是有资格拿钱打水漂玩儿，但不要忘记微软是做生意的，更是一家算盘拨得贼亮的美国厂商，人家花这么多银子可不会真的只是赔本赚个吆喝，比尔大叔可不是一个FFCC之类作品就可以敷衍了事随便应付过去的主儿，FF11只是一个开端，也许双方允诺过的"后续数款超大作"究竟是什么我们还不得而知，但绝对会是有相当震撼性与影响力的作品。现在的游戏业界，牵一发而动全身，史艾与微软的合作，究竟会产生怎样大的影响，就让我们拭目以待吧。



↑XBOX360版的FF11将会是完全移植的作品。

微软全球市场部副总裁皮特·摩尔访谈

我可以告诉你，我们绝不甘于屈居人下……我们将竭尽所能，直到成为领头羊为止！

记者■ 首先想请您谈一谈对本届E3展整体的看法？

皮特■ 最大的感触就是累吧，因为展会上有许多非常精彩的东西可以欣赏，相信来参加展会的朋友们这几天都忙的马不停蹄（笑）。对于索尼特意将其发布会安排在微软发布会之前一点的做法我们感到非常遗憾，因为这样许多玩家朋友根本来不及赶过来看到我们的展会全过程了。不过我认为**E3首先应该是一个给人们带来快乐的盛会，而不是性能列表、浮点运算能力这些东西。**

记者■ 发布会上您、阿拉德(微软副总裁)还有巴赫(微软XBOX事业部最高负责人)的演讲非常有趣。

皮特■ 过奖了（笑），事实上得感谢负责为我们撰写演讲稿的同事，他们写的很棒，而我们几人也确实相当明白自己应该向大家确切的表达哪些东西，不像索尼，说起话来总是模棱两可。

记者■ 微软最终为什么将新主机定名为XBOX360而不是XBOX2或别的名称？

皮特■ 其实早在一年之前我们就开始为最近这一系列活动做准备了——怎样让新主机的表达更加生动，怎样让全球所有的玩家都能清楚的了解它。为此我们对新主机的硬件做了相当大的调整，因为我们明白要想在下一代主机战争中取得胜利就必须大力拓展我们的用户群，否则的话新主机的销量仍将仅仅停留在现在这一代两千万台的成绩上。因此我们开始讨论在XBOX的开发上所获得的经验，当然绝非仅是主机名这么简单，随着讨论的深入，我们突然意识到**下一代主机应该是"包括玩家身旁所有的一切，它不再仅仅只是单一的平台，而是综合了硬件、软件以及服务的整合体"**。关于新主机的名称，实际上当时我们是将所有想到的暂定名都交给专业市场调查机构负责了，最后得出来的结果就是XBOX360，而这个名称也确实非常符合我们原本的想法。可能许多人都想不到吧？虽然许多事情都是我们深思熟虑的结果，但这次新主机的命名则并非如此（大笑）。

记者■ 想不到事实竟然是这样……

皮特■ 是的，而且大家对这个名称的反应似乎也都是出奇的好。尽管两个月前许多人还在想"为什么要叫这个名字"，但最近几天似乎没什么人对我提出此类问题了。

记者■ 那么当初网上流传的新主机LOGO和手柄照片是否微软特意放出来的呢？

皮特■ 我们的观点和竞争对手是完全不一样的，在我们看来，不管你是不是我们的游戏开发商，都有权利知道和分享这一切。我向你保证，在索尼的发布会之前，没有任何人知道PS3是怎样一台主机。**索尼总喜欢保持神秘，而我们则强调和大家共同分享乐趣，这就是我们两家公司在观点和策略上的不同之处。**当然，事先我们是不会承认的，给玩家们更多的想象空间是一件美妙的事情（笑）。

记者■ 看来你们对网上的言论也相当关注？

皮特■ 当然，自从人们看到那些提前泄露出去的图片之后就开始了非常热烈的讨论。虽然里面也有不少批评的意见，但我们都能够心平气和的看待，毕竟绝大部分的玩家都对新主机持肯定态度，甚至不少非常喜爱索尼的玩家也不得不承认XBOX360的魅力。

记者■ 许多人对微软提出的十亿消费者的说法嗤之以鼻，不过我记得你曾经说过这并非只是针对XBOX玩家，而是指所有的游戏玩家？

皮特■ 确实如此，不过单凭几句话就想让人信服确实非常困难。**我认为如果真把游戏业作为一门产业来看待的话，对下一代主机而言要实现这个目标其实应该是情理之中的事，**相信索尼和任天堂也有类似的观点。事实上关心业界的朋友应该多少会感觉到最近几年来游戏业的发展让人有种停滞不前的感觉。我们对自己能够给玩家带来自己在游戏开发上独到的经验以及为大家提供更加多姿多彩的娱乐服务感到自豪。游戏绝不应该只是单纯演变为越来越复杂，让玩家们难以下手；当然这并不是说我们要把大家带回到雅达利时代只用一个摇杆一个按钮玩游戏那样，我们希望的是，让大家玩到更加轻松、更加简单的游戏。

记者■ 对微软来说，成为游戏业第一的关键是什么？打败索尼的重要性究竟有多大？

皮特■ 最重要的是不再允许竞争对手超过我们，成为第一也许非常困难，但我可以告诉你，我们绝不甘于屈居人下……我们将竭尽所能，直到成为领头羊为止！**微软的信条就是"我们绝不会被任何竞争对手所打倒！"**为玩家们开发出伟大的游戏、提供免费的XBOX LIVE网络服务、过去几年中微软与游戏开发商及发行商之间所建立的良好合作关系都将成为关键所在。

就像WINDOWS系列操作系统，我们可以为游戏厂商们提供一个赚取大钱的平台，这正是索尼天生就缺乏的。你可以问任何一个游戏开发商，谁才能够为他们提供世界第一的开发平台？我可以向你保证他们的答案绝对会是微软！许多世界顶级的厂商总是非常保守且傲慢自大，但我们不一样，我们总是与大家一起分享；而索尼，正如我之前所说，从来不会将自己的东西展示给别人看。因此我们与游戏厂商以及玩家们的关系更加值得相互信赖，这也将是微软打败索尼的最关键所在。

记者■ 不少人总是喜欢将XBOX360与世嘉的DC拿来做比较，您曾经是世嘉的一员，能不能就此事发表一些看法？

皮特■ **不懂得从历史中吸取教训的人注定会失败，这就是两者最大的区别。**与当年的DC不同，现在我们已经有超过160款游戏正在开发之中，而就我所知，DC上绝不会有多于25款的游戏同时开发。我们的软件厂商阵容现在已经非常强大，未来还将会更加强大！DC当年想要实现却没能实现的想法，现在已经被我们所完成，并且成绩将会更好！

记者■ XBOX和XBOX360给人的感觉就像是DC的继承者，请问您觉得呢？

皮特■ 当年XBOX发售的时候，我曾说过"XBOX就像是从DC手中接过了接力棒"，因为它们的梦想都是**通过网络将来自世界各地的玩家们聚集在一起。**

记者■ 最后想问一下XBOX360的兼容性问题，微软最后是如何决定向下兼容的，您所说的"兼容最畅销的游戏"究竟是什么意思？

皮特■ 首先，索尼的PS2也并非能够兼容全部的PS游戏，不能兼容的游戏有数百款之多；而且我们曾经也对PS2玩家做过调查看到底有多少PS2玩家会用PS2玩PS游戏，结果95%的答案都是否定的。当然，我们早就认识到向下兼容的重要性，而且花费了相当长的时间来解决这个问题。现在需要决定的似乎仅仅是XBOX上这么多游戏中哪些是"最畅销的"，但是我可以向你保证当你将自己喜爱的XBOX游戏放进XBOX360之中后，接下来要做的仅仅是高兴的游戏了（笑）。

XBOX360最新周边欣赏

继微软发布会上公布了主机及手柄情况之后，小编最近又得到了不少相关周边的新图，就让我们抢先看看XBOX360的这些强力外设吧。

→XBOX360将对应各种高品质的画面及声效输出，除了目前已公布的右边这几种输出端子还有别的一些输出方式未明确公布。



输出端子



↑通过手柄正上方的接口就可以用连线将其与主机联接起来，并且直接从主机获得电流支持。

↓"有线版"手柄最大的不同之处就是没有了后部的电池仓，玩家握起来会感觉轻巧不少。



64MB的记忆卡无论是从颜色还是外形上看和微软新发布的白色魔盒非常协调。

记忆卡



ipod转接器



专用耳麦





「实况NBA06」

NBA LIVE 06

—— XBOX360\SPG\EA\2005年11月 ——

作为欧美最大的游戏商，EA的战略一向就是多机种、跨平台通吃，其开发和代理的游戏之中也大多数都是全平台发售。因此在本届E3中微软的发布会上我们可以看到EA高层“对其表示前所未有的关注”，而同样在索尼的发布会上又会看到EA表示“将大力支持PS3”的意图……也许这种“墙头草”的行径会为不少玩家所不齿，但对游戏厂商而言却是最实在的做法，我们无法对其有太多苛求。何况，EA旗下的众多作品，不说别的，即使只提那些运动类游戏，其素质也都是非常之高，比如这款最新的实况NBA06。

本作中对球员的描绘将更加真实与细致，各种细节之处也处理的非常好，比如在演示动画中我们就可以发现底特律活塞队中有“小王子”之称的泰夏安·普林斯脸上的雀斑就被忠实的“再现”了出来——虽然其本人也许会更乐意游戏厂商忽略掉这个小细节（笑）。托XBOX360强大性能的洪福，这一次球员们的体形将是系列中首次不仅仅是通过身高和体重来加以区分；而且新动作捕捉技术的采用使得对球员们比赛时动作的刻画更加真实，系列以往作品中被不少玩家所诟病的“溜冰般”的跑动感终于可以被纠正过来，取而代之的则是与现实比赛中几乎一摸一样的运球、突破、投球以及灌篮等动作。此外每个球员的一些标志性的习惯动作也将被完全展现在游戏之中。当然以上这些进步主要是针对XBOX360这台新主机而言的，其余平台上的作品则只能进行一些不大的改进。NBA一直是全世界各地篮球爱好者们最为关注的顶级赛事，虽然这个赛季姚明所在的火箭队在季候赛第一轮就被小牛所拦截，但是在游戏中率领火箭队夺得总冠军戒指却并不遥远。

「勇闯尸城」

Dead Rising

—— XBOX360\ACT\Capcom\发售日未定 ——

CAPCOM加盟为微软新主机的第一作就是又一款以丧尸为题材的恐怖游戏，不过和同样是以丧尸为题材的生化危机系列不同，本作中的解谜要素可能会相对少一点，而对丧尸的刻画上则会大幅加强。游戏故事讲述的是一名叫做弗兰克·维特的自由记者，为了获得记者这一行业的最高荣誉“普利策新闻奖”，总是对各种神秘事件的调查抱着非常高的兴趣，不过这次终于引火烧身被卷入了一个非常大的麻烦之中。玩家在游戏中不但要面对数目极为众多的丧尸的袭击，还要忠于记者这个“无冕之王”的职业道德对事件进行不断地调查、报道并最终解开整个事情的真相。从游戏操作上来讲，本作和“死亡之屋”非常类似，但是出现的丧尸数量则比任何游戏都要多出数十倍！在这次E3展出的影像之中，我们发现主角甚至被多达几百头各种各样的丧尸们重重包围，难怪原本身为自由记者的维特也不得不暂时“改行”当一名机枪手，掏出机枪疯狂地进行扫射了，看来本作的爽快感应该会很强。

游戏开发负责人稻船敬二表示“本作中将会有真实时间的设定，整部游戏过程前后总共大约为10天左右。在这段时间内，玩家将面临如何生存、获得新闻特报并最终从这个危险的世界生还。另外，虽然游戏中会有大量的丧尸出现，但我们最终要描写的其实还是人与人之间丑陋的尔虞我诈现象。”



↑EA的实况篮球系列中球星全都是以实名登场。

「圣徒的争斗」

Saint's Row

—— XBOX360\ACT\THQ\发售日未定 ——

GTA在全球的盛行也吸引了相当多数量跟风作品如雨后春笋般的出现，而这款由位于美国伊利诺斯州的游戏开发商Volition推出的“圣者之争斗”就是新主机上的这么一款作品。大约两年前，Volition通过开发者们的集思广益构想出了一个新的游戏创作理念，不过这款游戏对主机的性能要求非常之高，现在这一代的主机很难将之彻底实现。尽管如此，Volition还是将这个新理念作品的概率视频提交给现在的发行商THQ，虽然当时制作的非常简单，只是用一些静态和粗糙的背景音乐来加以表现，而且其中充斥的成人化和暴力化的内容也与THQ一贯的游戏风格差异甚大，不过最后还是受到了THQ高层的重视，并投资支持继续作品的开发，而XBOX360的出现无疑为Volition提供了一个理想的平台。

总体而言，本作是一款描写黑帮之间争斗的游戏，而游戏标题名之所以有“圣徒”一词则是来源于游戏中玩家扮演的角色所在黑帮组织的名称，那就是“第三大街圣徒”。虽然组织的名字很有气势，其实只是一个规模很小的黑帮组织，自然就成了另外三家大型黑帮所蹂躏的对象。所以玩家在游戏中不单要保住自己的地盘，最终更是要以征服所有黑帮，一统这座城市为“己任”不懈奋斗。游戏中充斥着大量的暴力和色情场面，虽然其最终肯定会被化为“成人向”的作品，但此类游戏的过量涌现毕竟不是好现象。



↑幻城是纸醉金迷的社会，难怪特工也得改行当杀手了。

「极品飞车:头号通缉」

Need for Speed Most Wanted

—— XBOX360\RAC\EA\2005年11月 ——

一直以来，"极品飞车"系列凭借其绚烂夺目的超华丽画面以及高速飞驰的爽快感等鲜明特色，不论是在家用机市场还是PC用户市场都大受玩家们的欢迎。虽然单就驾驶手感而言，极品飞车既没有WRC专业，也没有梦游美国硬派；但许多游戏玩的较少的朋友可能不知道WRC，可能不知道梦游美国，但很少有不知道极品飞车的。这次最新作的副标题不再被冠以"地下狂飙"的名头，而是改为"头号通缉"，并且是一款以将非法改车与街头飚车为主题的游戏，因此与警车之间的精彩追逐战很有可能在本作中占据了不小的戏份。据EA宣称，本作中的游戏场景将会更加广阔，画面会更加华丽，而且玩家的行为也将更加自由。此外新加入的游戏模式和用户自定义选项，尤其是通过XBOX LIVE进行网络飚车大赛的设置无疑将会再次吸引到大量玩家们的眼球。

从这次展会上播放的展示视频来看，本作的视野非常开阔，车身的建模和反光也做得更加真实，场景的贴图非常细致，特效也相当丰富。当车从隧道之中驶出时，光线会有一个从亮到正常的调节过程，来模拟眼睛对光线适应的效果，画面效果非常出众。而游戏试玩虽然只是一条非常简单的赛道，仍然可以感受到简单的操作模式所带来的飚车快感。游戏预定将于今年圣诞节前后上市。



↑车身上的光影效果制作得非常细致和真实。

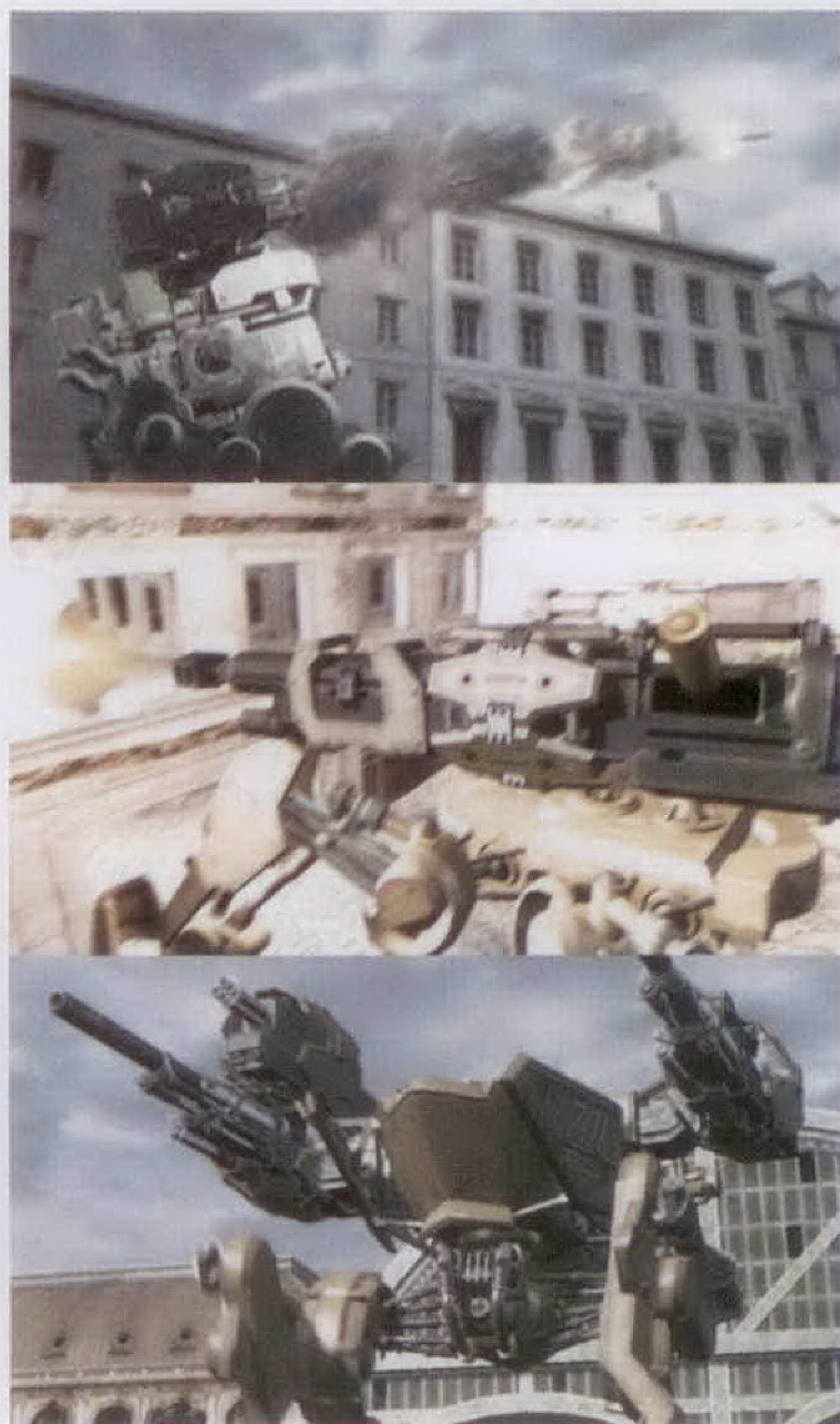
「金属杀手」

Chrome Hounds

—— XBOX360\ACT\SEGA\发售日未定 ——

E3展会期间，在世嘉展台有一个单独的封闭放映厅，所有记者在里面可以观看由世嘉官方播放的游戏视频，不过都被禁止照相。而这款有以"装甲核心"闻名的FromSoftware进行开发，世嘉负责发行以机器人战争为题材的"金属杀手"就是在这样的情况下被笔者第一次见识到的。在世嘉播放的这段视频之中，一开始的场景就是在黄沙漫天的沙漠之中，四处都是破败的建筑以及残缺不全的交通工具，紧接着出现的一架大型双腿战斗机器人几乎在瞬间就将屏幕塞满，之后就是两架机器人进行的激烈战斗。虽然视频播放时间非常之短，仍然给到场观看的人们非常强烈的视觉冲击。

本作与FromSoftware之前开发的"装甲核心"系列不同，对战术策略方面的要求大幅减少，取而代之的则是强调团队作战的重要性。虽然作为一款驾驶机器人战斗的动作射击游戏，单机版模式要素也很丰富，但金属杀手最大的乐趣就是利用XBOX LIVE上网，在网络上与其他玩家组队进行战斗。要想取得网络上团队战的胜利，玩家之间的默契配合以及机体性能的互补非常重要。此外玩家可以在游戏中对自己喜爱的机体进行非常细致的调节，除了身体的各个部件、装备的武器，甚至还可以随意更换驾驶舱。相信本作的推出无疑会给喜爱机器人的玩家们带来不小的惊喜。



↑这种双腿造型的机器人实际上要比高达那样纯人形的设计在战斗中要实用得多，机动性也会更加灵活。



↑游戏中登场的赛车将以欧产和日产为主。



「幻城杀手」

Frame City Killer

—— XBOX360\ACT\NAMCO\2005年第4季度 ——

游戏的故事发生在2047年，玩家将要扮演一个名叫克洛的特工，他的任务是跟踪调查恐怖分子兼毒品大王——可汗。由于幻城政府中官僚腐败成风，本该严格执法维护社会稳定的警察们也变得不再可靠，所以克洛只能通过一些非常手段来打击贩毒活动；换言之，就是美国电影中最常见的个人英雄主义式的以暴制暴手法。既然玩家的职业是一名特工，那么特工常用的"跟踪调查"手段就构成了本作中的一大主要系统。游戏中，当玩家获得追踪某个特定目标的任务的时候，就得像私家侦探那样随时跟踪对方，以了解对方的一举一动。例如一大早的晨跑、其后的工作，甚至喝咖啡等等，对方所有的细节行为都必须要留意到，而当我们熟悉了对方的生活习惯后，就要选择用最合适的方法将其解决掉。游戏中可以选择的方法很多，例如狙击步枪、近距离搏斗，或者是趁对方过马路的时候开车将其撞死等等，另外在一天中的哪个时间刺杀目标对成功与否也有很大影响。简单来讲，虽然玩家在游戏中的身份是特工，但实际上干的全是杀手的活儿。

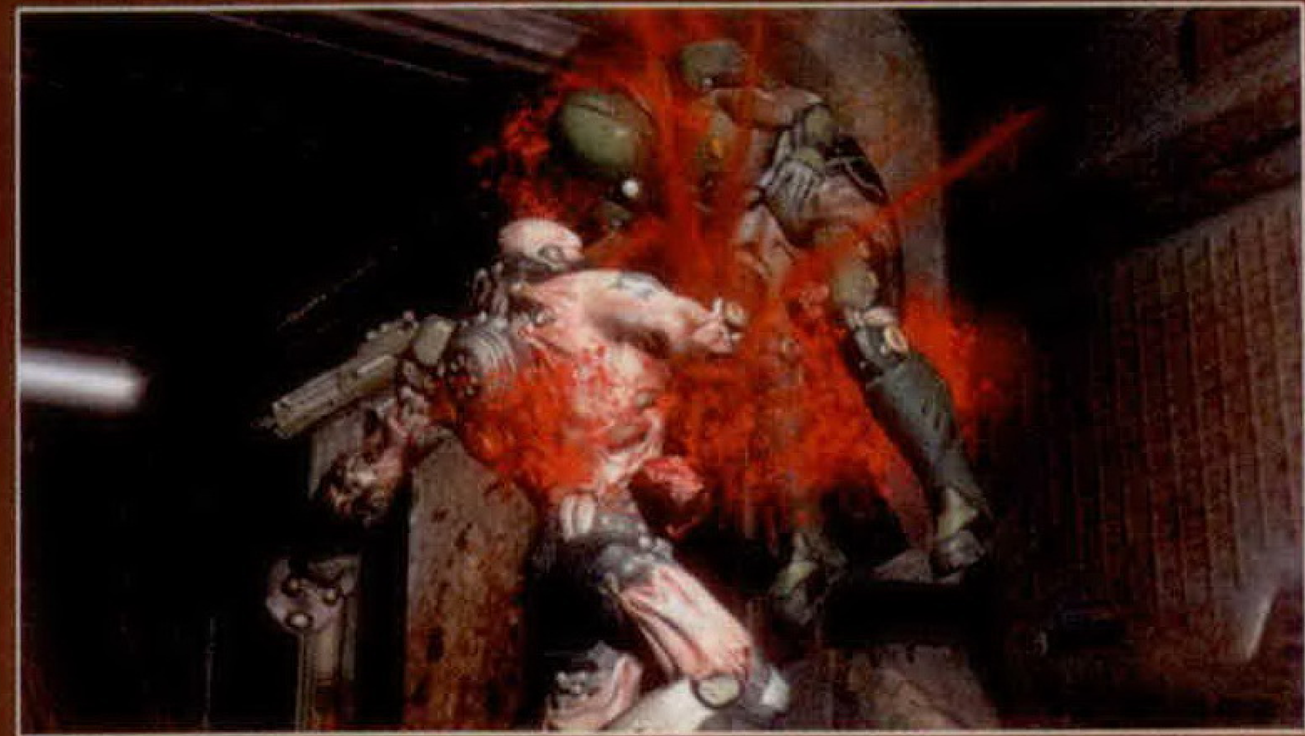
游戏中的场景非常宽阔，玩家的行动也极为自由，据称本作中将会有非常多的隐藏区域和隐藏事件给玩家们探索。厂商利用目前最强的虚幻引擎3开发出来的游戏画面非常漂亮，而且还将支持XBOX360的网络功能。至于其他一些具体的系统和玩法，目前所知的并不多。

雷神之锤降临微软白色魔盒掀起新一轮FPS狂潮

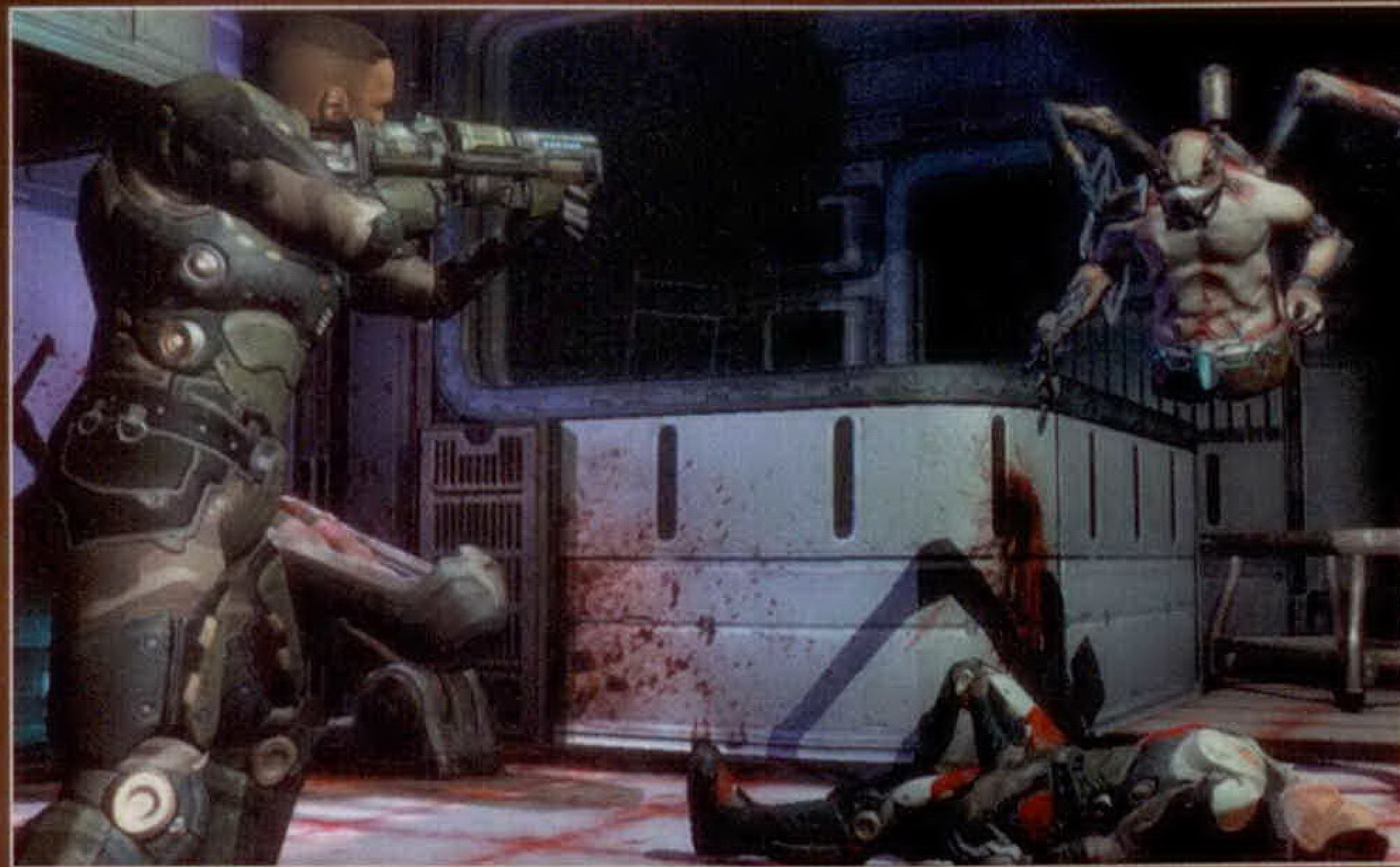
提到FPS游戏，就不得不说“毁灭战士”、“雷神之锤”以及“反恐精英”这三个享誉全世界的超级经典系列，而这三款撑起FPS游戏大半壁江山的巨作竟然都是由同一家游戏公司所开发，那就是鼎鼎大名的id Soft。作为与“毁灭战士3”同样大受FPS玩家期待的作品，“雷神之锤4”最初是预定只开发XBOX版本的，然而随着时间的变迁，本作改为在XBOX360上发售，同时PC版也在开发日程之中。在最新作中，将一改系列一贯的“孤胆英雄单挑一整支军队”的模式，而是会增加与队友的配合系统。最令人吃惊的莫过于这次的游戏开发商，竟然不是id Soft，而是其长期合作伙伴Raven Software。



↑参加本次行动的一共有四组小分队，凯恩所在的部队代号是“死神”，他们的任务就是摧毁敌人用来通信的联结系统。



↑雷神之锤4中的场面仍将会非常的血腥，虽然有不少人对此不习惯，但玩家中也有这么一种说法“不血腥那就不是QUAKE”。



雷神就是血腥的代表 没有任何人能阻挡!!

同为id soft旗下的作品，雷神之锤第一作虽然要晚于毁灭战士，但之后的雷神系列作品的推出频率要高出毁灭战士。



↑凯恩乘坐的飞行器被敌人的大炮从半空中打下来，之后要尽可能多的联系上其余队友。



↑在本作中，以往的个人英雄主义不再吃香，得到队友们的通力合作才有可能顺利完成任务。

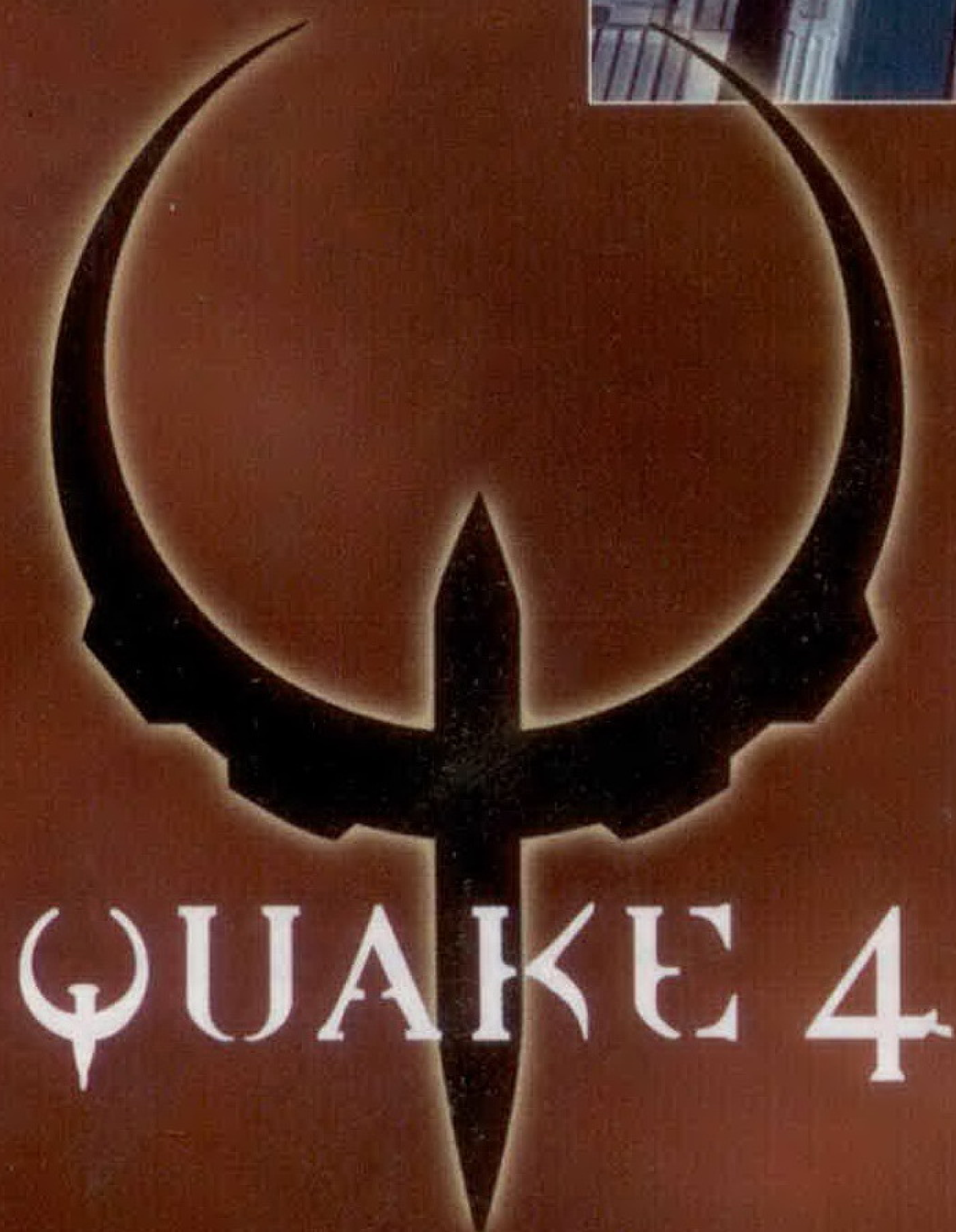


身体被敌人改造 那就拿敌人来开刀!!

→这就是被外星人改造过的凯恩，虽然“卖相”不好，但能力大幅提升。



↑敌人火力非常强大，最初是很难和数量众多的外星人正面抗衡的，只能集中优势兵力逐个击破。



打倒外星人拯救地球的唯一办法 就是成为外星人之中的一员

在本作中，玩家将扮演一名叫做马太·凯恩的少尉，为了对抗外星生物的侵略，凯恩和同属于地球最杰出的精英部队“犀牛小队”的战友们深入敌人母星。这是系列第一次给玩家所扮演的角色预先设置了姓名，同样玩家们也将第一次在“雷神之锤”的世界中不再独闯龙潭虎穴，而是需要与队友们进行密切的配合。在雷神之锤2中，玩家也曾经为了对付相同的敌人杀入过敌人老巢，但是现在看来当时所作的努力似乎收效甚微。游戏中玩家遇到的外星人通过将被其抓获的生物进行改造来进行繁殖，而改造后的生物体也会因此获得各种特殊能力从而变得相当强大。游戏前期玩家将作为一名人类士兵登场，但是不久主角和他的伙伴们就被外星人俘虏并进行了改造，当然被改造的仅仅是身体，我们摧毁敌人总基地的意志绝不会改变!

XB360 第一人称射击	本刊译名：雷神之锤4		
Activision	2005年第4季度	价格未定	记忆容量未定
DVD-ROM	美版	人数未定	审查中

□文责/北斗

MADDEN NFL 06

橄榄球运动在欧美、尤其是在美国是非常受欢迎的体育运动，而EA旗下的“MADDEN NFL”系列作为唯一由NFL官方授权的橄榄球游戏，同样大受欧美玩家喜爱。秉承系列每一作中都会挑选当年NFL赛事中人气最旺的一名球员作游戏封面人物的传统，最新作的封面人物已经确定，是费城鹰队的超级四分位多诺万·迈克纳博。不过似乎在玩家和橄榄球界都流传有这么一个说法，那就是凡是被选作游戏封面的球手们似乎该年不是在比赛中接二连三的受重伤就是所属球队运气变得非常背，之前几位“封面人物”的遭遇就是前车之鉴，因此已经有不少鹰队的球迷甚至对此事表示不满。

XB360	本刊译名：美式足球大联盟06			
	EA	2005.11.1	59.99美元	记忆容量未定
体育竞技	DVD-ROM	美版	未知	审查中

与现实完全一样的场景 给所有热爱橄榄球的玩家们强烈震撼



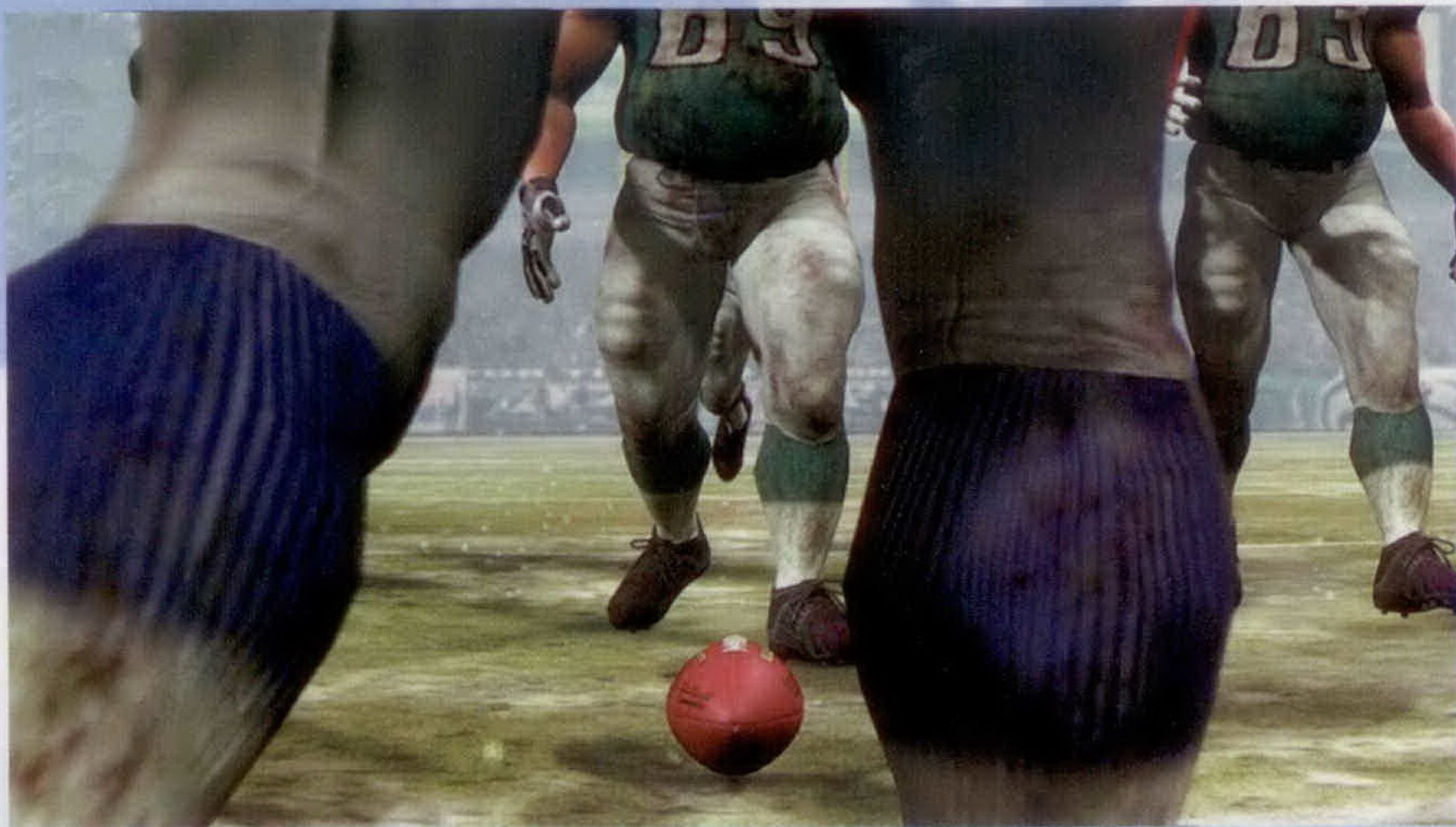
↓迈克纳博自1999年以选秀总排名第2的身份被鹰队选中以来，他的领导和进攻能力大大提高了鹰队的成功率，纳博也由此成为NFL最受人瞩目的中坚球员之一。3次入选超级杯全明星赛的纳博曾两次带领鹰队打入超级杯冠军赛，此外他还曾经被提名为《美国周刊》“最具爱心球员”之一。



↑著名体育游戏厂商EA的美式足球大联盟系列人气非常高，每代作品都有相当优秀的销售成绩。据EA官方宣称，去年发售的美式足球大联盟05全球销量已经达到六百万份之高！

联赛中最勇猛的四分位

为了成为NFL的唯一授权游戏开发商，EA可是花了相当一番工夫和银子；当然，好不容易得来的权利可不会摆着做装饰。如果有关心NFL赛事的玩家，应该知道西雅图海鹰队的著名RB亚历山大下巴前不久刚受过伤，而在XBOX360版的游戏之中我们则可以清晰地看到他下巴上的这道伤痕！由于取得了官方授权，因此游戏中将会真实再现最新一个赛季之中所有球员的变化，上面我们所举的例子在游戏中玩家还会经常有类似的发现，这些都是EA对联赛一百五十名球员使用头部扫描技术的结果。不光是球员，游戏中所有场景的制作厂商也都费了相当大一番工夫，力求将细节部分做得更加充实。而有历代作品开发经验做保障的良好操作感以及游戏中对橄榄球运动独有的爆发性与力度的刻画，对喜爱橄榄球的欧美玩家而言有着相当大的杀伤力，无疑也为本作的畅销奠定了坚实的基础。



→橄榄球运动对球员身体条件要求很高，一般人别说带球奔跑或是与对方冲撞了，单是那套厚重的装备就能让人举步为艰。

□文责/北斗

Top Spin 2

与世界顶尖的网球选手同场竞技

→在游戏中玩家不但可以建立一个原创选手，还可以对其包括发型、帽衬、外套以及鞋袜等进行变更，从而创建出一名独具个性的选手。





←游戏开发商采用了最新的人物动作引擎，选手们的动作表现会更加真实与自然，就像在进行实况比赛一般。

XB360	本刊译名：顶级网球2			
	2K Games	未定	未定	记忆容量未定
体育竞技	DVD-ROM	美版	未知	审查中

"Top Spin"在网球专业术语之中是"上旋球"的意思，开发商之所以给本作取这么一个名字当然不会真的只是"上旋球"这么简单，个中玄虚就在前面的"Top"这个词上，看来2K Games意欲挑战体育游戏权威EA，使该系列成为顶尖网球游戏的意图非常之明显。从前作的表现来看，虽然未必是很优秀的作品，但整体素质也是很高。正因为如此，不少欧美玩家许久之前就一直对续作的推出颇为期待了。2K Games果然不负众望，在今年E3展上发布了续集，也就是"顶级网球2"的相关消息。关于本作，目前除了已知游戏开发进度达到百分之六十以及对应机种为微软下一代主机XBOX360之外，关于游戏系统有那些新的变动等等都还不是很明确。



↑在网球运动中，ACE球的准确定义其实是在接发球时，接球方没能碰到发球方发过来的球，而不是通常人们误解的单纯高速发球。





XBOX360上第一款网球类游戏



←网球比赛是一项非常考验参赛选手耐力的运动，普通人打完整场比赛会感觉非常的辛苦。



虽然官方表示在最终的游戏中会有二十四名现实世界中的顶级网球比赛选手登场，但在这次的演示动画中我们只发现了四名选手，他们分别是澳大利亚的雷登·休伊特、瑞士的罗杰·费德勒，美国的大威廉姆斯以及最近人气极旺的俄罗斯新秀莎拉波娃。除了这些著名选手，游戏中还将提供超过三十个以上的场地给玩家选择。从厂商发布的游戏图片和视频来看，本作在画面上确实比前作，尤其是PS2版有了非常明显的进步；但就XBOX360的强大机能而言仍然还有许多值得改进的地方。除了画面上一些有待改进之处，本作的操作感还是很不错的，完全针对XBOX360手柄而做的键位设置将会让玩家游戏起来更加得心应手。

→由于目前还处于游戏的早期开发阶段，因此图片质量都还是比较粗糙的。



□文责/北斗

Kameo Elements of Power

女主角卡美欧作为妖精王国的小公主一直都快乐地生活在大家的关怀之下，然而有一天当她的母亲茜娜将她们家族独有的变身能力单独传授给她时，卡美欧的姐姐卡鲁丝对此心生妒忌。为了报复母亲的偏心，失去理智的卡鲁丝将以前被她们家族法力高强的先辈们合理封印的邪恶巨人王索恩释放了出来……

XB360	本刊译名：妖精公主 神力原理			
	微软	2005.11.1	59.99美元	记忆容量未定
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	审查中





精美画面为你描绘出缤纷世界!!



↑游戏过程中的BOSS战都非常有魄力，而且每个BOSS也各具特色。要打倒它们必须将卡美欧学会的各项变身能力掌握得非常熟练才行。

→游戏中的场景非常漂亮，开发商之所以将游戏平台一换再换，估计原因之一就是为了尽可能的给玩家们展现出这样迷人的画面。而XBOX360出色的性能也确实没让开发商失望，对玩家而言当然更是赏心悦目。





←这就是卡美欧学会五大神力之一的植物神力后得到的变身，好像食人花……



为了封印邪恶的巨人王 妖精公主大展离奇神力

游戏中一共有五种属性的神力，分别是植物、岩石、水、冰和火，它们分别被十名传说中的勇士所掌握。玩家要做的就是一一拜访这些勇士并利用刚从母亲那获得的变身能力向他们学习神力的使用技巧。厂商将游戏中的场景刻画得非常漂亮和细致，独自漫步在郊外芳香的花间小道，或是纵马驰骋于辽阔的大草原等等，可以说玩家在这个神奇世界中的冒险将会非常精彩。当然，根据辩证法在游戏中的一贯准则：有美景的地方自然永远少不了各种各样敌人们“靓丽”的身影来烘托气氛。游戏进程发展的节奏非常紧凑，玩家将要面对海量的敌人以及接踵而至的BOSS战，而我们不断学会的诸多变身能力将成为冒险和战斗中最为有力的武器。

□文责/北斗

BURNOUT REVENGE

XB	本刊译名：火爆狂飙 复仇			
	EA	2005年内	价格未定	——
赛车游戏	DVD-ROM	美版	游戏人数未知	审查中

作为一款以极速飚车与场面火爆为特色的赛车类游戏，火爆飚车系列的表现也确实名副其实。相信这款开发商声称再次大幅更新后的最新作一定能给我们带来更刺激的感受。下面就让我们先看看这款以追求更加刺激为目标的飙车游戏吧。

火花飞溅 钢铁的角逐



←本作中这样激烈的场面随处可见，赛车之间经常会发生剧烈的碰撞与摩擦，此时就全看玩家的个人手段了。虽然激烈的场面可以让玩家更加兴奋，但也是要驾驶技术做保障的。

生死时速

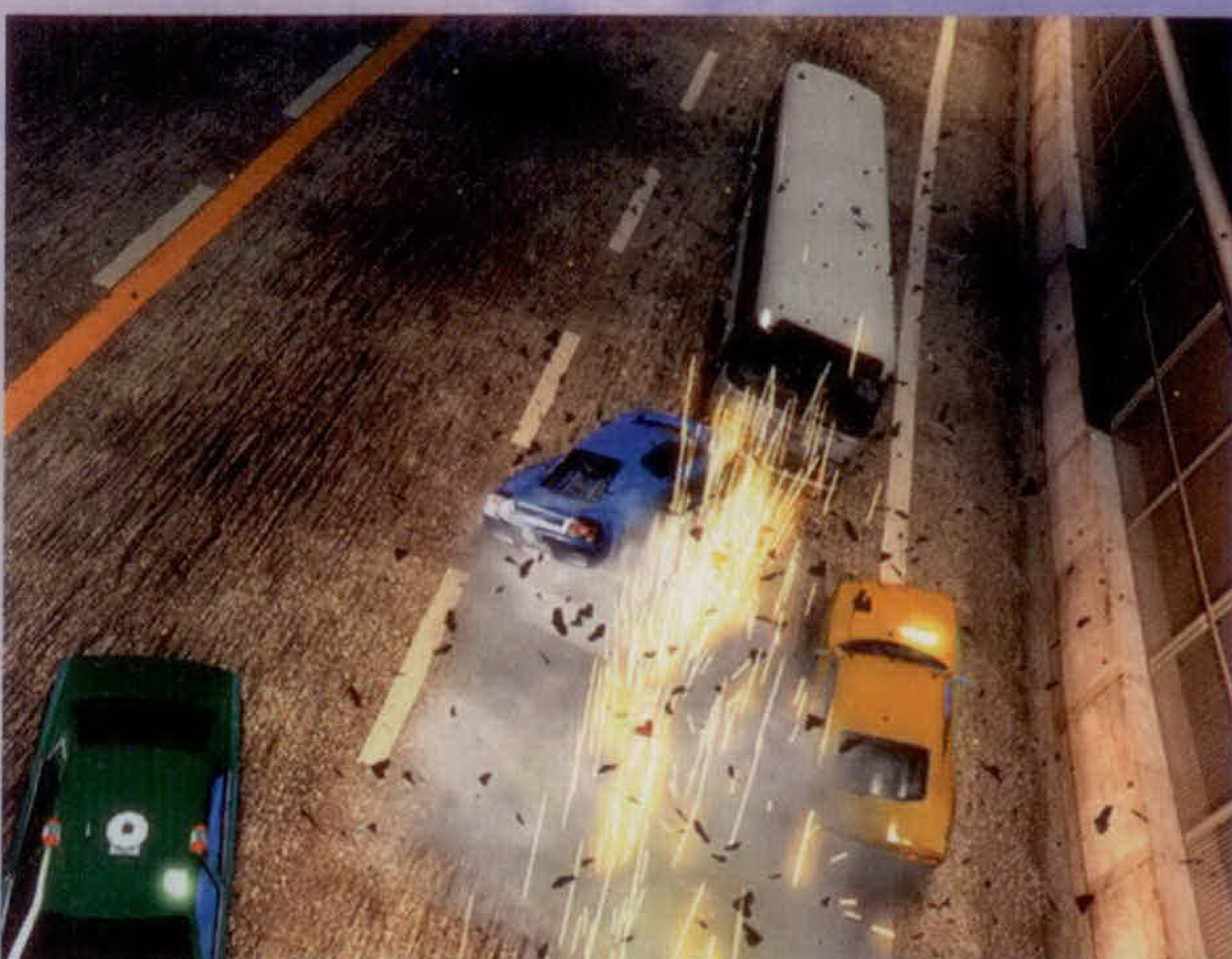


→除了利用环境加速或是跳跃等方法超过其他车辆之外，多多探索赛道，发现各种隐藏的捷径也是取得胜利的秘诀之一。比如在底特律这条赛道上就有条捷径隐藏在一大堆看似普通的纸箱子后面。

为了使游戏的激烈程度进一步加强，本作中新增了一个通过人为制造各种交通事故的撞车系统，在比赛中玩家可以驾车故意去撞击那些体积较小的车辆，而将这些车辆撞翻后不但可以有效阻碍对手，还有可能意外的铺出一条捷径来哦。通过撞击其他车辆就能获得一定的撞击得分，取得高分的方法主要有两种，一是通过对多辆赛车的连续撞击（类似动作游戏中的连击系统）得到高分；另外一种就是撞击大型车辆，比如公交车等等。当然，驾驶普通的赛车直接去硬撼大型公交车无疑属于鸡蛋碰石头一般的找死行为，不过玩家可以通过先撞较小一些的车辆，再将之撞到公交车上就能达成目的。撞车系统除了可以得到分数之外，其最重要的作用就是赢得宝贵时间了。比赛开始时会从99秒倒计时，想要在这点时间内跑完全称是非常困难的，不过只要玩家在游戏中敢于发挥“神挡杀神，佛挡杀佛”的大无畏撞车精神，一切自然就不在话下了。

制造交通事故 打击其余对手





←游戏中可以随时撞击其他车辆”，从而打击妨碍自己前进或是尾随不止的其他赛车，这是游戏中常见的场面。

电光火石间的爽快感





←相较于系列前几作对环境华丽度的追求，本作将游戏重心更多地放到了赛车本身及对场面激烈程度的刻画上来。各个城市也都将会以其特色为主题，各自拥有一个比较统一的色调。从画面中激烈的爆炸效果来看，这次的赛车肯定会让玩家们飙得更加畅快。

赛场如战场

←↓一些特别狭窄弯度又极大的赛道路段会非常考验玩家的驾驶技术，玩过3代的朋友应该对芝加哥赛道记忆犹新吧。



□文责/北斗

拿起你的武器再次掀起武士魂的狂澜



XB	本刊译名：侍魂V			
格斗游戏	SNK Playmore	2005.10.15	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	美版	1-2人	审查中

如果说街霸开创了现代格斗游戏的先河的话，那么侍魂系列无疑是兵器格斗游戏的始祖了。与街霸及格斗之王一样，凡是从上个世纪九十年代走过来的玩家，不管是否热衷于格斗游戏，相信都会对侍魂这款游戏以及活跃在游戏中众多个性鲜明的角色耳熟能详。从最初的一代到二代真侍魂的大受欢迎再到四代天草降临，侍魂系列达到了巅峰，SS和PS上的RPG版侍魂也能大卖就可见一斑。然而之后在3D化的进程中，侍魂一度遭遇到极大的挫折并沉寂许久；直到去年重回2D格斗游戏的侍魂零的推出，虽然没能再像以前那样人气爆发，仍旧让喜爱侍魂的玩家们看到了新的希望。

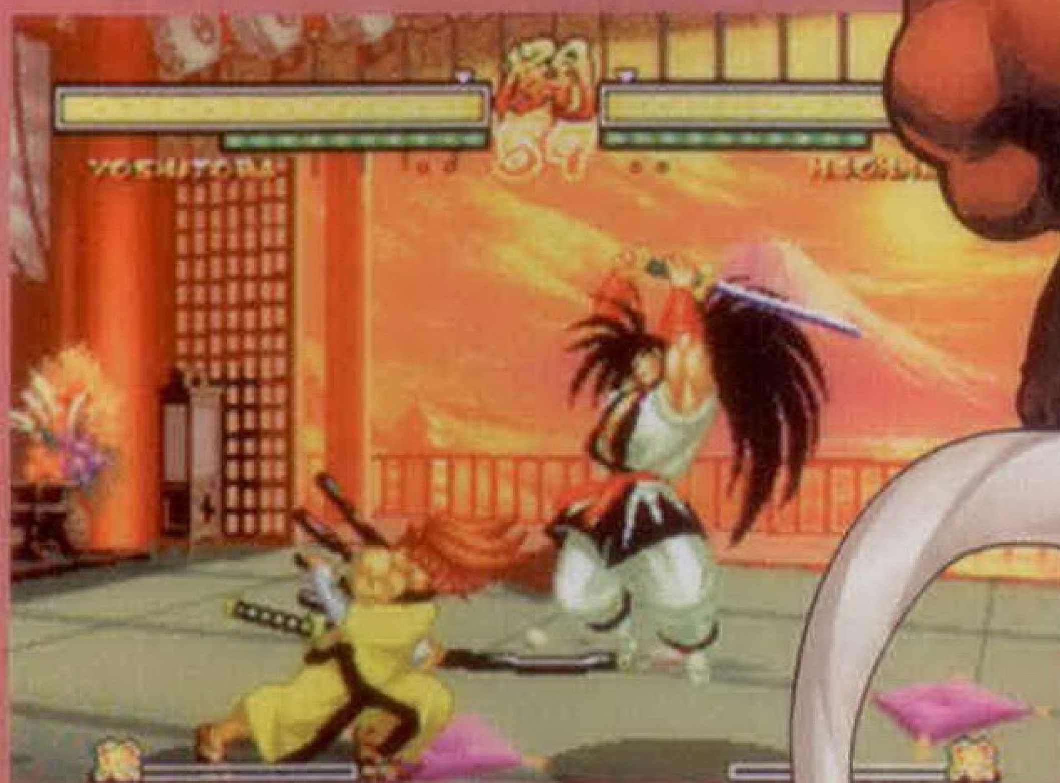
↑看到这熟悉的画风，看到这些熟悉的角色们，似乎他们那些招牌式的台词和动作也同时浮现在了我们的脑海之中。

德川 庆寅

妖怪·腐外道

于刀光血影中感受男儿的不羁与豪爽

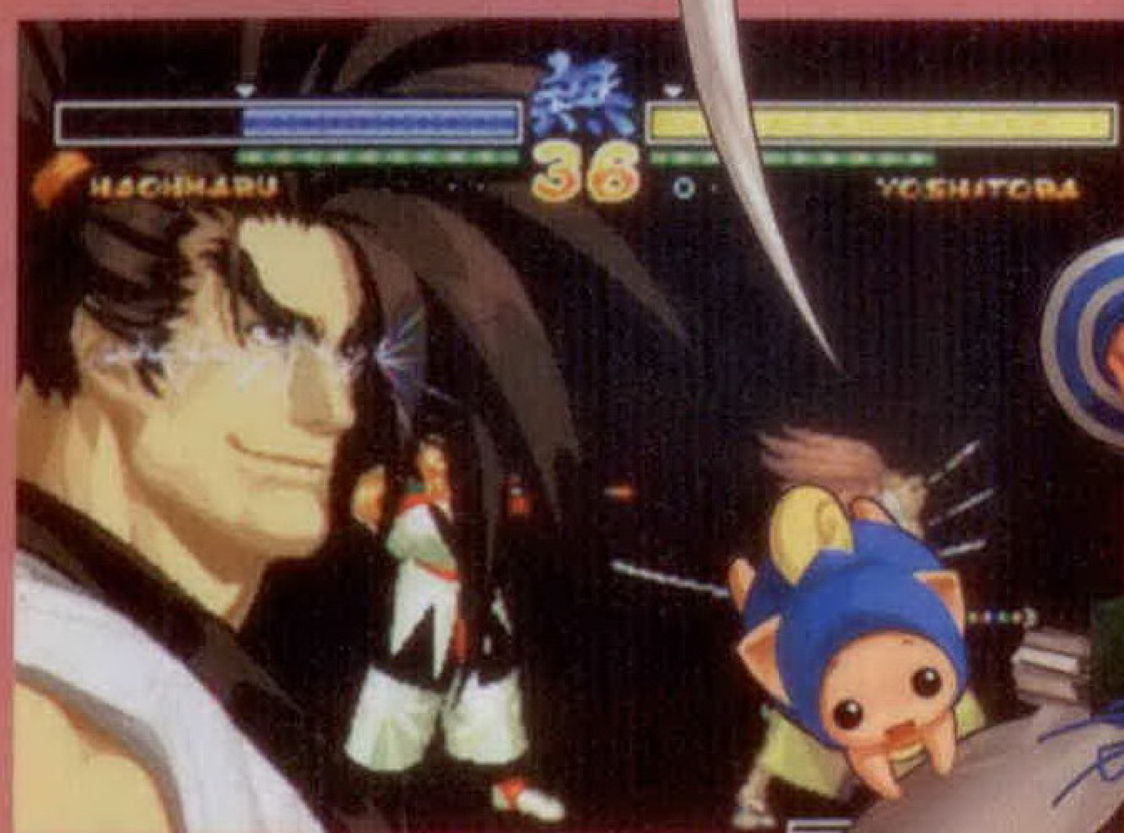
侍魂5是美版的叫法，其实就是日版的侍魂零，而且PS2版的作品已经先于XBOX版发售。在本作中会有十名新角色登场，游戏的人设也会由日本著名漫画《浪客剑心》的作者和月伸宏担当。据悉，本作在XBOX版中除了将支持XBOX LIVE，允许玩家直接在网上进行对战之外还会加入不少原创要素。例如与街机版相比，这次将会加入不少新的连续技出招方法，而且厂商也会对各角色之间的平衡性再次进行调整，以求使本作达到新的高度。

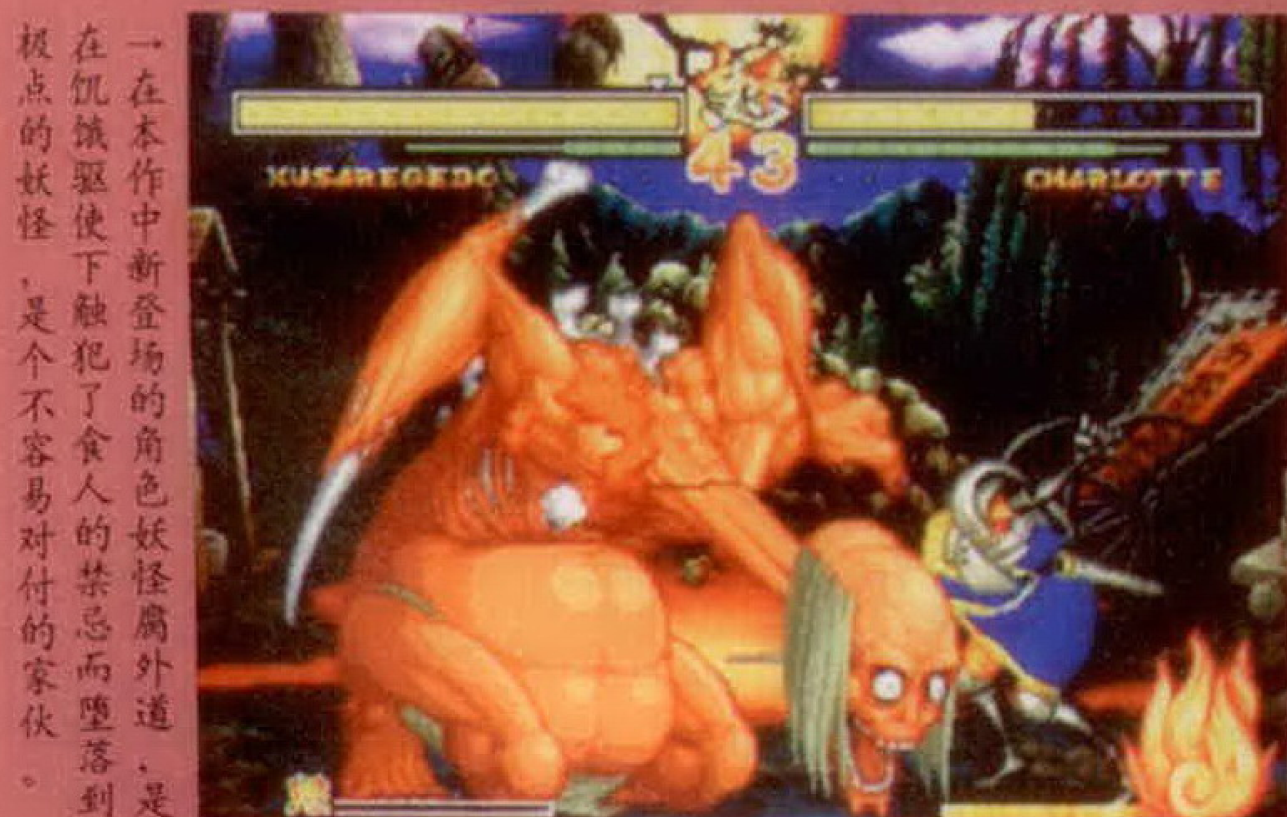


霸王丸



←罗刹丸原本是从霸王丸的灵魂中诞生出来的负面力量，身高和体重都要略高于霸王丸，是一个有着严重分尸癖的强力角色。





→在本作中新登场的角色妖怪腐外道，是在饥饿驱使下触犯了食人的禁忌而堕落到极点的妖怪，是个不容易对付的家伙。

今年E3上SNK的展台中最吸引玩家的就是这款XBOX版侍魂5了，相当多的玩家都特意停留在本作的展台附近驻足观赏。重新绘制过后的各角色看起来更加令人舒服，虽然在游戏运行以及角色打斗时的动作节奏似乎总让人有慢上半拍的感觉，但相信在接下来的几个月中SNK应该不难解决这些小问题。希望本作能让格斗游戏玩家们重新找回当年刀剑拼杀时的豪放与痛快！

真镜名 弥娜

□文责/北斗

打破传统与继承传统融为一身的大革命
任天堂二十年来游戏生涯的完美体现尽汇于此

革命 REVOLUTION 玄色精灵 引领革命之风

E3展上唯一一个充满神秘色彩的主机 简约的外观和深邃的内涵集合在了方寸之间

美国时间5月17日上午9:30，任天堂社长岩田聪在好莱坞柯达戏院举办了E3展前发表会，正式公布了次世代游戏主机“革命（Revolution）”的外观以及一些基本的规格情况。不过令人失望的是这次展示的只不过是一些皮毛，而“革命”所代表的真正内涵却只透露了冰山的一角。这款革命主机的性能据称只达到了原来NGC的3倍，虽然在机能方面革命远远落在了PS3和XBOX360的后面，但从任天堂自信满满的参展态度来看，革命吸引人的地方决不是高性能，而是用许多新奇的创意来构筑的全新游戏形态。

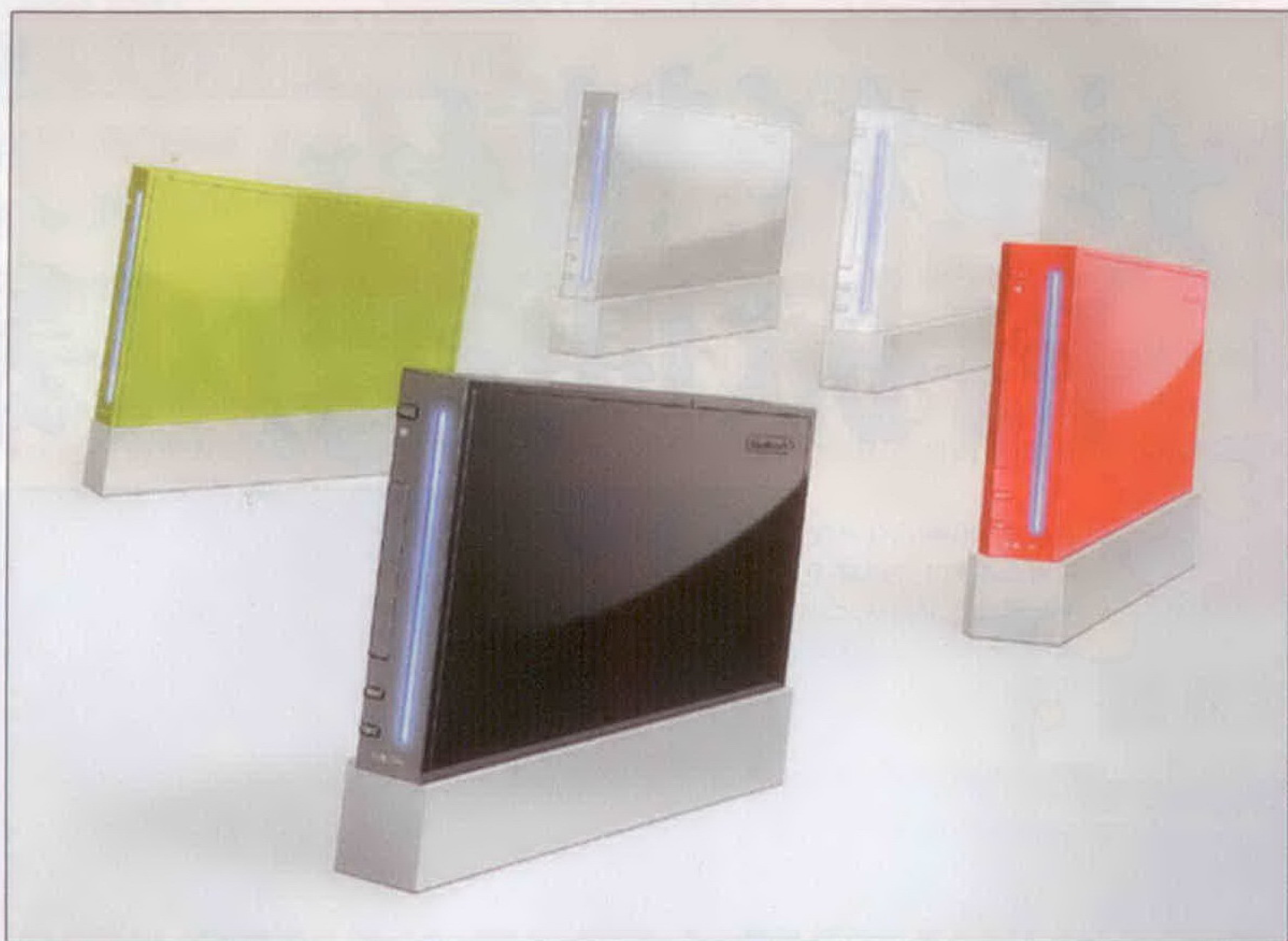


←革命的尺寸非常迷你，比3个DVD盒的尺寸稍大一些，岩田聪仅以一只手举起展示在观众面前。





↑一作为三大主机中最后公布的，岩田聪并未在革命的硬件规格上说明太多，仅公布了革命将采用标准的直径12厘米光盘，并兼容NGC专用的直径8厘米的微型光盘，革命所配备的光盘仓采用的是吸入式设计，玩家从右图中就可以清楚地看到这个发着蓝光的光盘仓。另外在主机侧面还有三个按钮，从上到下依次为：电源键、重启键和出仓键。而位于最下面便是主机的Logo“Revolution”。主机的支架为倾斜式设计，为的是方便光盘的退出。

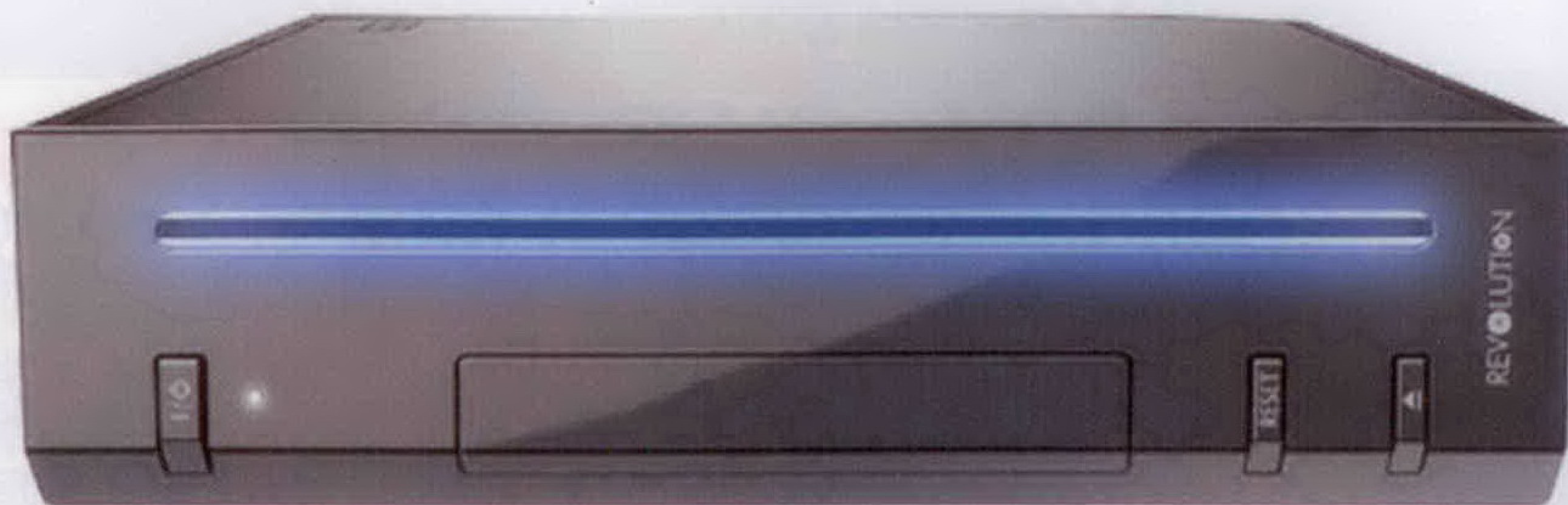


→别看革命这次公布的性能规格很少，不过却一气亮出了5款不同颜色的外观造型。看来任天堂想以此来弥补主机消息上的不足。

现在的新主机都会把向下兼容作为资本，这样既可以弥补主机首发时的软件真空期同时还能照顾到喜欢老游戏的玩家。这次的“革命”也不例外，而且更将向下兼容发挥到了极致。也就是说新主机革命除了可以兼容前一代的NGC游戏之外，任天堂还规划将把自红白机至今，横跨20多年各个时期的游戏都搬上革命这个新平台。玩家可以通过网络下载到FC、SFC、N64乃至NGC的游戏在革命上玩。仅仅革命这一台主机就涵盖了从前所有的经典游戏，这不得不说是任天堂的一大创举，这样一来对于年龄稍大的玩家来说可是吸引力十足啊！另外除了充分照顾到兼容性之外，革命因为同样内置了Wi-Fi无线网络功能，所以将能够与NDS联动。

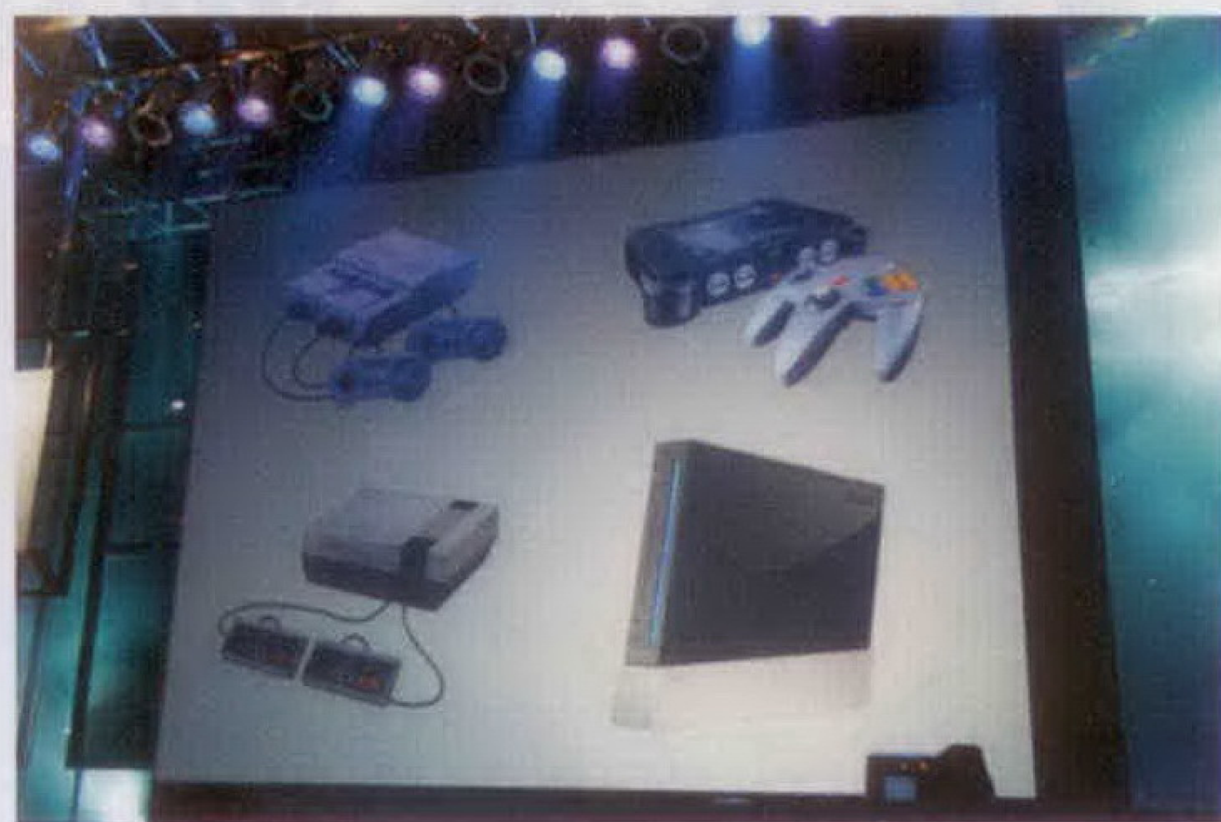


→这次3大次世代主机的外观都受到了不同程度的挑剔，其实过分的花哨倒不见得就是好的。对于游戏主机来说内涵可比外观重要多了。因此，现在大多数人关注的问题就是，任天堂的新主机要怎么体现出“革命”这一主旨。现在看来，手柄的创新设计是一方面，而全面向下兼容也贴合主题，一代代的更新不正是革命的象征吗？



融汇游戏开发者所有的新奇创意

在三大游戏硬件厂商中，任天堂虽然是最老牌的公司，然而论经济实力和目前在家用机市场的位置来说却是不占什么优势的。但是任天堂从来没有放弃过进军家用机市场，这次的“革命”敢于同微软的XBOX360还有索尼的PS3同场竞技，自然是有了制胜的法宝，而这制胜的法宝就是不断创新。这样的选择自然是和微软、索尼走上了两条不同的路，而且如此一来任天堂就避免了和对手的正面交锋，而且率先涉足游戏创新的领域也能先对手一步，开拓出新的娱乐领域。这次参加E3的人们已经做好准备接受“革命”般的震撼了，然而出乎人们意料的是任天堂对此守口如瓶，据说革命真正体现游戏创新的部分据称就是它的手柄，然而岩田聪却把这个重头戏藏了起来，这是最令人遗憾的地方。出于商业考虑也好，构思还没有成形也罢，总之这次任天堂跟所有人开了个玩笑。如今主机外形已公布的有黑、红、白、绿、银这5种颜色，随主机一同公开的还有革命的专用游戏“银河战士3”，不过其展示的仅仅只有短暂的游戏影像，并没有介绍游戏的具体状况和操作方式，到场观众仅仅能感受到画面效果有了一定的进步，而其他方面依然都处于未知状态。但不会有人怀疑任天堂的创造力，越是这样神秘，留给人们的想象空间也就越大。





↑革命较大的接口都在主机顶端，包括四个手柄接口和两个记忆卡插槽，这些都是为玩NGC游戏所准备的。



目前已知的“革命”大体规格

本次任天堂在E3之前的发表会上公开了革命简约的外形，不过如此袖珍的体积带给人们的是更多的谜团，也勾起了玩家极大的兴趣。就实际数据来说，任天堂仅仅公布了大致的情况，就他们之前所说的那样，由于新奇的创意太多，反而不知道应该怎样让玩家彻底了解新主机的魅力。我们也就只能期待今年秋季任天堂再为大家解开谜团了。目前公布的数据为：①内置512MB内存；②1个SD记忆卡插槽；③主机配有2个USB 2.0接口；④内建Wi-Fi无线网络功能，能与NDS紧密结合；⑤光驱部分采用吸入式直径12厘米光盘，另外向下兼容NGC的8厘米光盘；⑥内部处理芯片的部分，仍旧与GDC 2005上所公布的一样，为IBM生产的代号为“百老汇（Broadway）”的微处理器以及Ati生产的代号为“好莱坞Hollywood”的图形处理器。

□文责/小沛

GBM 诠释精巧 再掀便携风暴

一微小的GBM在任天堂美国总裁的手中显得毫不起眼，但就是这次的展示却引起了全球掌机玩家的关注。





便携掌机的最标准概念

GBM可不是GBA的后继掌机，它是GameBoy Micro的简称，意思也就是GBA的缩小版。确如其名，GBM非常小，长约10厘米，宽约5厘米，而厚仅为2厘米，至于总体重量则只有80克。GBM已经把掌机的便携性诠释到了极点。GBM使用的依旧是GBA卡带，卡带与SP一样是插在主机下方的，整体看来，卡带就占去了主机长度的三分之二。

任天堂通透贯彻便携游戏机方针



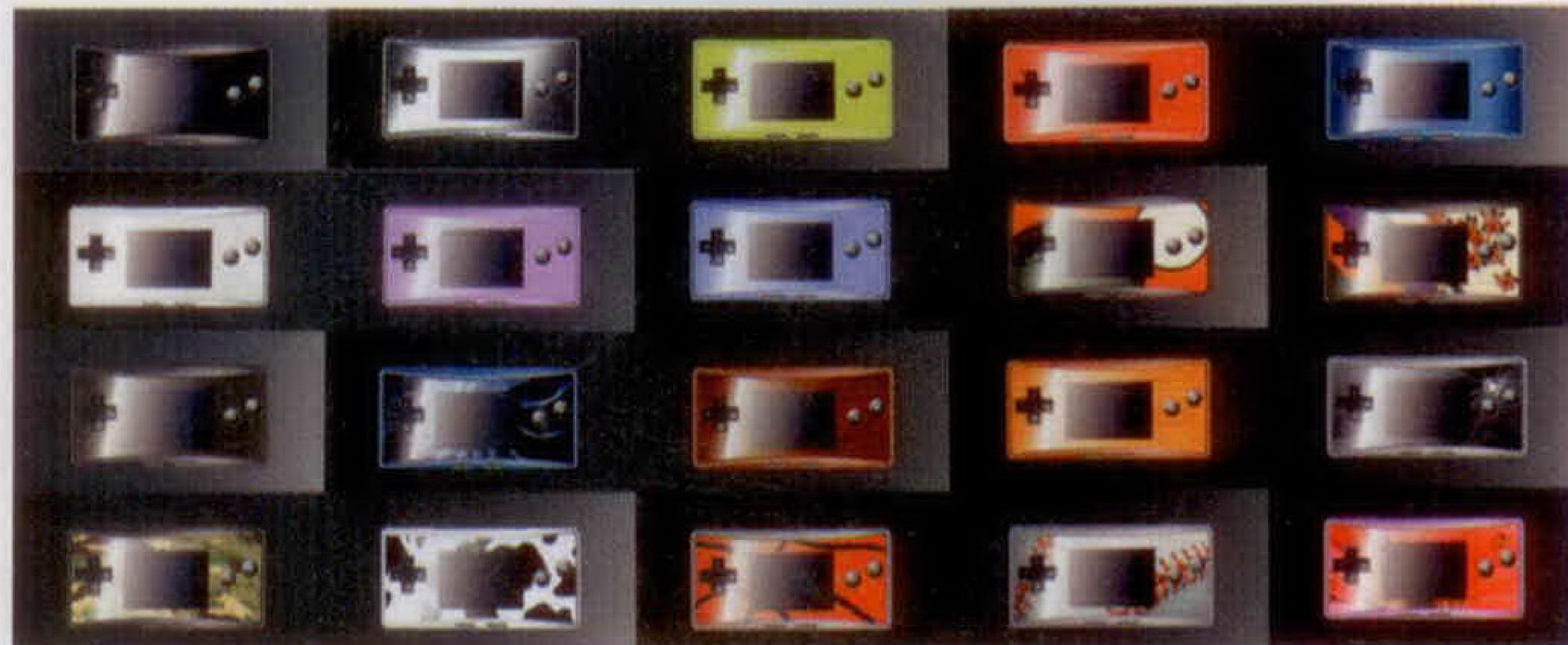
一革命的公布在大家的意料之中，而GBM在E3展上一亮相可完全把观众都看愣了。任天堂就是这样一个不断给人们制造惊喜、活力十足的老牌公司。

谁能事先预料到任天堂在E3展上对革命的性能只字不提？谁又能预料到任天堂再次打出了GBA新型机的底牌？任天堂现在绝对是那种“不走寻常路”的典型，从革命的理念就可以知道任天堂已经与索尼、微软走上了两条不同的路线。索尼的PSP虽然是后起之秀，不过其迅猛的发展势头对任天堂在掌机市场的地位构成了威胁。然而任天堂这次亮了一招儿绝的，不用耗费多少研发资金，不用担心软件支持，更不用考虑人们的接受程度。只把GBA的内部构造重组和更换了屏幕，便诞生了这样一台真正便携的掌机。索尼的PSP和GBM都是掌上游戏机，但是哪款才是真正适合在户外随时随地进行游戏的呢？这里恐怕也不需要我再多说了。因为GBM基本上就是GBA的缩小版，因此在性能上任天堂也就没有再作赘述，不过外界猜测有可能任天堂会把影音播放功能整合到这台掌机上。关于这款掌机的详细情况，将在今年秋天正式公开。





一任天堂在一个人形镂空的展板上用GBM摆成了人的手和眼睛，并且这些掌机都在不停地进行游戏演示。尽管上面演示的游戏都是已发售的老游戏，但是就冲着任天堂GB系掌机的广大群众基础，该展台还是被围得水泄不通，大家都想尝试将新掌机捧于手中的感觉。



↑掌机玩家最希望拥有一台能够凸现自己个性的主机。因此以前推出的限定版都有不错的评价，然而限定版终究还是数量有限，因此很难彻底满足玩家追求个性的需要。而GBM的外观不再是固定的了，玩家可以通过购买官方的贴纸来打造属于自己的爱机。

□文责/小沛

任天堂E3发布会报道

任天堂祭起创新大旗



今年Nintendo E3展前发表会于美国时间5月18日上午8:30正式举行。本次的举办地点如同往常为美国洛杉矶的“柯达剧院”(Kodak Theater)。由于是三大硬件厂商中最后一个召开展前发表会，而且“革命”所标榜的创新游戏也受到了人们的极大关注，结果大会因为各个媒体等参观者的进场困难而一直拖延到10点才开始。

任天堂引以为豪的过去和现在

这次的发表会照理由任天堂社长岩田聪亲自揭幕。随着帷幕的揭开，任天堂首先播放了预定于今年推出的各平台游戏展示影片，在一段令人兴奋异常的演示之后，美国任天堂市场行销执行副总裁Reggie Fils-Aime终于在人们的掌声中缓缓登场。在场观众的热情也一下子高涨起来，因为Reggie的上场也就证明距离新品的发布不远了。

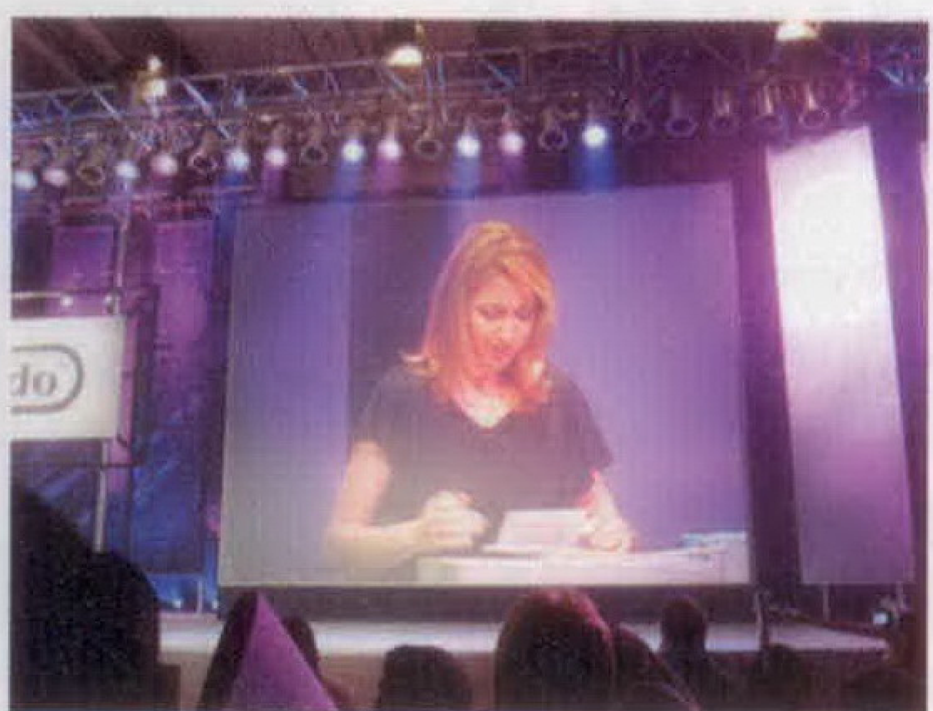


↑在历届的E3展上，Reggie都喜欢给人们带来一些惊喜，因此人们也都盼着他的出现。

不过Reggie并没有开门见山，而是首先介绍了任天堂在游戏产业的悠久历史，并公布了GBA与GBA SP在北美合计销量已经达到了2800万台，而NDS主机的全球销量也超过了500万台，游戏软件的销量也达到平均1台主机销售4款游戏的程度。GBA与NDS目前合计占有大约94%的掌机市场。Reggie表示，NDS不但是台成功的掌机，也是一个能够激发各种游戏创意的崭新平台，玩家在NDS上既可以重温过去的经典游戏，同时也可以体验拥有着全新创意的新游戏。的确如Reggie说的那样，任天堂如今的经营状况非常理想。在过去的2004财年，任天堂在经营上取得了超越上一年的骄人成绩。截至2005年3月31日，任天堂在2004财年的销售额达到5152亿9千2百万日元，比上个财年增长了0.1%，营业利益达到1115亿2千2百万日元，比上年增长3.6%，其经常利益为1452亿9千2百万日元，比上年猛增了189.8%！而2004财年的纯利益为874亿1千6百万日元，比上年增长163.3%。面对如此骄人的经营业绩，难怪在这次的E3展上，Reggie会如此底气十足，自信满满。

巩固掌机地位的最佳方法还是创新

听完Reggie的介绍之后，接下来会场的音乐工作者展示了以NDS软件《电子浮游生物》所制作的音乐旋律，结合特殊的视觉与音乐演出效果，将游戏转化为新形态的视觉与听觉艺术。其后发表的就是NDS的Wi-Fi无线网络服务计划，该项计划能把NDS的联机功能由近距离的局域网络延伸到全球的互联网，进而可以使玩家坐在家中与世界各地的玩家联机对战，或者是通过网络下载游戏资料等。目前NDS的Wi-Fi无线网络已经获得大多数游戏开发商的支持，将于未来陆续推出支持该项功能的游戏软件。任天堂自社预定推出的《马里奥赛车DS》以及《动物之森DS》等便是首批支持Wi-Fi联机功能的游戏软件。

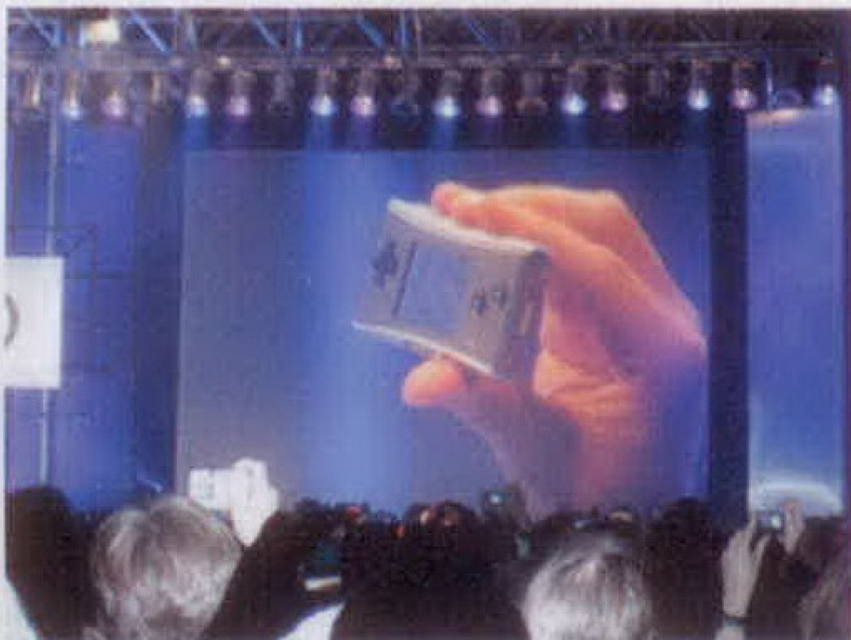


↑由于宫本茂很受美国玩家的尊敬，所以《任天狗》这次也得到了格外的关注。

紧接着上面的介绍，会场上发生了一段小插曲。美国的知名游戏节目频道G4 Network的女主持人Tina Wood现场示范《任天狗》这部虚拟宠物游戏,首先她介绍了目前还没在美国发售的《任天狗》已经在日本再次掀起了虚拟宠物的热潮，上市至今的销量已经超过了40万套，其丝毫未减的势头带动NDS主机蝉联数周居于硬件销售排行榜之首。在下面的实际展示过程中，忽然出现了一位神秘的玩家正在用联机功能与Tina进行交流，而那位神秘玩家所饲养的宠物竟是1只名为“马里奥”的小狗，在它的头上也戴着一顶马里奥的红帽子，当这位神秘玩家由幕后登上舞台，全场沸腾了，因为这只“马里奥”的饲主不是别人，正是任天堂的王牌游戏制作人宫本茂。作为这款游戏的制作人，宫本茂简要介绍了这款游戏的大致情况，并进行了非常幽默的演示，之后更风趣地与Tina搭着肩一同下场，在场观众爆发出了阵阵欢笑。

新主机是吸引玩家眼球的关键

宫本茂退场之后，美国任天堂市场行销执行副总裁Reggie Fils-Aime第二次登台。和上届E3一样，Reggie从上衣内掏出了一款体积非常小的掌机，也就是GBA的又一个进化版本“Game Boy Micro（以下简称GBM）”。GBM是GBA主机所推出的第3种款式，虽说这款掌机的外形非常小，但是在机能上毫不缩水，屏幕更采用了与NDS相同材质的背光屏幕，尽管尺寸比以前小，但却更加清晰明亮。另外GBM还可以向下兼容所有的GB系列游戏。如此一来，就算是NDS和PSP逐步占据掌机的主导地位，GBA的软硬件市场也不会很快消失，这也进一步巩固了任天堂在掌机市场的地位。

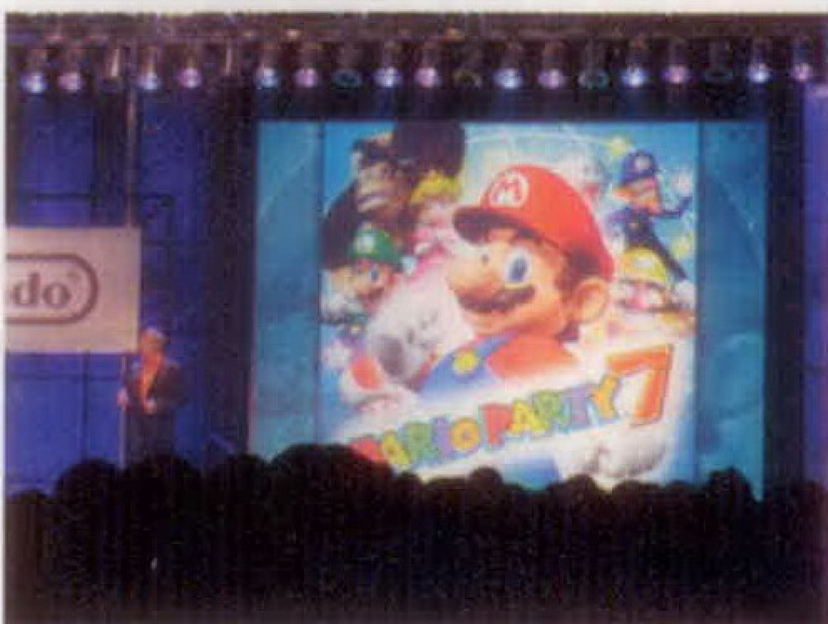


在GBM公布之后，本次发表会的重头戏终于要登场亮相了。任天堂社长岩田聪用一只手将“革命”高高举起，向在场的所有观众展示，其自豪的神情似乎对“革命”今后的发展充满了信心。不过接下来的介绍却让观众们有些失望，因为除了主机的外观和同时公布的其他5种颜色版本之外，对于这款新主机的机能，岩田聪没有进行详细的介绍。就连“革命”的手柄样式也没有透露一丝一毫。不过岩田聪却公布了新主机的超强向下兼容能力。首先，革命配备了分别可以支持8厘米和12厘米光盘的双光驱，以方便兼容NGC游戏，同时玩家也可以通过网络下载以前任天堂各个平台上的游戏到革命上，使革命成为一个跨越任天堂全机种的虚拟平台，仅以这一台主机便可享受20余年来任天堂的所有经典作品。

未来将要推出的游戏将更加精彩

重头部分介绍完之后，接着由任天堂资深副总裁George Harrison上台主持，George主要说明的是NGC目前的发展状况，现在NGC在北美已经有超过1000万台的销售量，推出的游戏也有400款以上，接下来还有60款新游戏即将推出。于是在现场，任天堂以影片的方式展示了包括《口袋妖怪XD》、《杀手7》、《马里奥棒球》、《马里奥足球》、《马里奥聚会7》、《劲舞革命马里奥》等多款游戏。在这些播放的NGC新作中，最受瞩目的就是赛尔达传说系列的最新一作《赛尔达传说 黎明公主》。

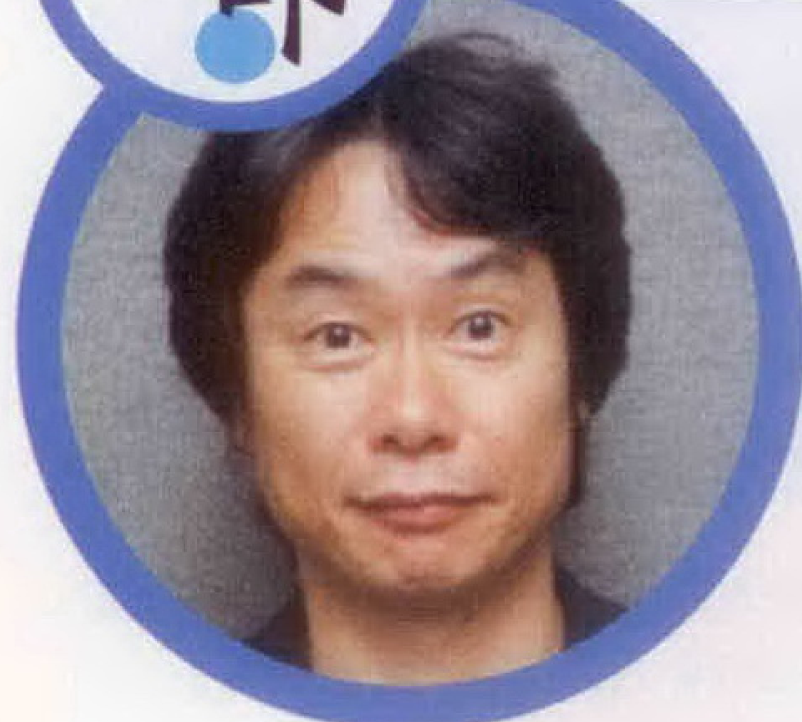
这次的展前发布会的确非常精彩，尤其是GBM的公布、宫本茂的幽默展示还有许多游戏的精彩影像，但唯一令人遗憾的就是次世代主机革命的消息几乎没有任何线索。不过既然是标榜创新，为了保守商业机密，任天堂的做法还是可以理解的。至此，原本笼罩在E3上的疑云全部散开了，接下来的三天便进入了热闹的游戏展示和新作的发布时间。





↑这次任天堂展出的游戏里到处可见马里奥的身影，既有经典续作也有原创新作。

革命 游戏大师畅谈次世代主机以及游戏的未来



任·天·堂·的·E·3

宫本茂访谈

2005年5月19日，星期三，E3展开放的第一天，任天堂的著名游戏制作人宫本茂在这一天也是最忙的。宫本茂是游戏界的标志性人物，是一位活跃在业内的超级明星。他整天都在游戏开发商展台后面的会议室里忙着接待数不清的游戏业内人士以及媒体的记者。不过他的脸上丝毫没有露出疲惫与厌烦的神情。永远洋溢在他脸上的笑容使每一个和他交谈的人都非常放松。在下面的访谈当中，我们谈到了NDS、革命以及未来的游戏等大家关心的问题。

NDS会成为跨越游戏界限的掌机

记者：您满意今年任天堂在E3展上的展出吗?

宫本茂：在任天堂今年的展前演讲中，我们为大家带来了许多能够引起人们注意的内容，所以我认为我们的展出还是非常成功的。现在在日本，我们正努力应对NDS方面所带来的挑战，并且已经在这方面做出了许多努力，相信在这次的展览当中你们都会感受到我们的成果。

记者：有没有哪一款NDS游戏是您最感到骄傲的?未来的NDS游戏软件会有怎样的前景?

宫本茂：这次带来参展的三款NDS游戏都是我们非常钟爱的作品。《超级马里奥兄弟》这个游戏可以让两个人在同一时间在两台主机上同时进行游戏，相互配合。《动物之森》则可以通过无线联机的形式支持最多的4人同时游戏。而《马里奥赛车DS》更可以让8个人同时联机竞赛，还能通过互联网进行4人的远程联机。这些游戏都充分利用了NDS独特的设计和机能。至于其他的游戏，我在这里就不便透露了。

我们现在所研发的游戏基本上是面向全年龄玩家的，这些游戏都是比较容易上手，而且很快就能让玩家投入到游戏当中。我们非常重视在日本开发类似的游戏软件，而现在我们在E3展上为大家演示的也多为考验玩家思维类型的游戏。例如可以利用触摸屏往NDS里写入一些游戏中提出问题的答案，而且我们还利用NDS的语音识别系统来公布答案或是记录玩家的回答。

其他将会在日本发售的NDS软件中还包括了一个日英辞典，马上就会上市。这个辞典可以与NDS自带的聊天软件同时使用，因此在输入文字时非常方便，同时还可以把翻译出的词句和详细解释都发送给别的NDS上。另外日本正在开发一款学习用的考试软件，可以同时支持8人联机来同时完成软件中所储存的考题。也就是说NDS上的软件不仅可以满足一般的玩家，连非玩家也可以得到他们需要的东西。

至于现在正在开发当中的次世代主机革命，目前的一切工作都进展顺利。现在正值E3盛会，所以我们会集中力量进行相关的宣传工作。这次我们会适当公布一些主机的消息，希望能让大家对革命有一个大致的了解。等到明年，革命即将发售的时候，我们将会公开所有的信息。

革命尚未成功?老任还在努力?

记者：说到任天堂的次世代主机革命，我们有许多问题。现在正是E3召开的日子，也是抓紧宣传的大好时机。您说现在还不到完全公布革命的时机，但是索尼和微软的下一代主机都趁着这个机会大张旗鼓地展开了宣传攻势，相比之下是不是显得任天堂有点太过安静了?这有可能给玩家们造成一种想法，那就是任天堂这次的参展其实是毫无准备的。

宫本茂：你们知道，我一直没有机会去看索尼和微软的演讲，但我听别人说他们在进行演示的时候使用的是抗锯技术。很明显，现在他们所使用的技术与我们的完全不一样。另外在商业方面，我清楚对方的动向也明白自己将要走的路，所以我一点儿也不担心。他们的展出不会对我们产生任何影响。

记者：这次的展会上，革命的具体规格并没有详细公布。所以我们对于任天堂的下一代主机几乎没有一个明确的概念，也无法想象究竟革命的机能有多么特殊。您能否在这里进一步介绍一下?

宫本茂：那我先问你一个问题。在我们发售NDS之前，我们也没有公布NDS的具体性能规格，那你们是否也曾感到等待得很痛苦呢?

记者：那倒没有。

宫本茂：现在游戏界有一种奇怪的思想，那就是游戏主机的机能是决定成功与否的关键所在。我认为这样的思想是有些偏差，如果我们仅仅在主机的性能上做文章，而所有的游戏也都是依照超强的机能而制作，那么这样的做法将会压制游戏开发人员的创造力。游戏的制作人员将会把更多的精力放在如何充分利用主机的高性能而忽视了如何丰富游戏的内涵。

我们研发次世代主机革命时首先考虑的问题就是:为什么家用游戏机有存在的必要?家用机的什么功能可以让每一个人都能在家中享受到别处无法取代的乐趣?我们把这些问题摆在自己的眼前,并把解决这些问题作为开发新主机的理念。

众多经典招牌大作都在酝酿当中

记者：您能够事先透露一下“马里奥128”的最近开发情况吗?

宫本茂：我真觉得十分抱歉。因为之前我的言论给了广大玩家一个错误的印象,有许多人认为“马里奥128”一定会出现在新主机上。我们也非常重视这款游戏，目前京都的游戏制作室已经收集了许多这方面的制作经验。我们当然也会为下一代主机革命制作马里奥的游戏，但不见得就是这款“马里奥128”，我现在还不能明确给你们答复，也许又是一款类似《阳光马里奥》的游戏也说不定。总之现在可以肯定的是我们正在着手准备马里奥新作的开发。

记者：革命版的“任天堂明星大乱斗”是否已经进入了具体的开发当中，又或者是刚刚搬上议事日程?

宫本茂：原来的《任天堂明星大乱斗》是岩田聪先生还在HAL研究所时和我共同开发制作的，当初这款游戏是岩田聪先生主要负责。而现在岩田聪先生已经成为任天堂的社长，所以在精力上不可能再顾及到单独的这一款游戏了。

记者：听说您也参与了革命主机上《银河战士Prime 3》的开发工作，您能给我们介绍一下这款游戏吗?

宫本茂：我的确是参与过银河战士系列的制作，不过这一系列一直都是田边先生主要负责的，我只不过做了一小部分的工作。现在我主要把精力放在了赛尔达、马里奥以及新的NDS游戏上，所



以提及这款《银河战士Prime 3》的具体情况，我真的没有多少发言权。

面对次世代竞争，任天堂自信满满

记者：我们必须要等到2006年的E3展上才能看到革命的具体消息吗？又或者在今年年末您会另外找合适的时间再做宣传？

宫本茂：这件事现在还没有决定。现在我可以肯定的是，以后会陆续有革命的相关消息放出，而不会拘泥于特定的时间、地点。而到了明年E3时候相信有关次世代主机的所有消息就会公之于众了。那时候你再提什么问题就都会得到满意的答案了。所以还是再耐心等待一段时间吧。

记者：任天堂已经放出革命的游戏开发工具了吗？

宫本茂：我们现在还没有发放游戏开发工具给各个厂商。不过革命的游戏开发工具与NGC的非常相似，因此我认为在近乎相同的开发环境下，游戏的开发人员应该会很快适应，并且以最快的速度投入到游戏的开发当中。

记者：您能不能告诉我们，任天堂什么时候会正式放出革命的开发工具？

宫本茂：至于我们什么时候会放出革命的游戏开发工具，目前我们还没有制定相关的时间表。但是如果你仔细观察就会发现，即便其他厂商拿到了所谓的“游戏开发工具”，那些也都不是最终的完成版本。也就是说其他硬件厂商也并没有真正完成新技术的研发。虽然我们现在还没有给各个游戏开发商发放游戏开发工具，但是我们并不认为这样做与其他硬件厂商有什么太大的差别。当他们都完成了最终的游戏开发工具之后，相信我们的游戏开发工具也就准备停当了。而且对于游戏开发商来说，开发工具一步到位也会减少开发者繁琐的修改工作。

记者：我们现在对于革命最有创意的手柄一直充满了疑问。您现在是否已经形成了革命真正的概念，或者还在考虑革命的具体形态？

宫本茂：你是在怀疑我吗（笑）？从你的话里我可以了解你们的想法（笑）。

当然。一切都还没有公布，我们也不可能事先就放出这么重要的信息。虽然我很想向大家展示，很想向大家讲述革命的创新设计究竟有多独特。然而，很不幸的是如果我们过早地公布了这些创意想法的话很可能会被盗用。我们在之前也发生过类似不愉快的事，像模拟摇杆、光线枪还有震动包等，都是我们首先研发出来的。再例如现在的无线技术，我们一经公布之后现在也到处可见无线技术的泛滥。所以我们这次吸取教训不再提前发布我们的创新设计了。

记者：那回到机能上来。革命的实际性能到底是怎么样呢？或者用另一个说法，革命是否跟Xbox 360一样拥有强大的机能呢？

宫本茂：关于任天堂次世代主机革命的机能，如果和Xbox 360相比，我们的设计方向是完全不同的。如果你非要在机能上进行比较的话，我们承认革命没有像Xbox 360那样强大的机能。但是如果你注意到了其他硬件厂商所公布的机能数字，难道这些惊人的数据都能表现在游戏当中吗？我的意思是，那些数字就好比人们在计算器上按出的数字，我们也可以放出一连串类似的数字，但是我们希望让大家了解的是游戏实际运行时的真实数据。因此我们必须等到游戏开发的程度进展到一定阶段时才能把相关的数据拿出来。



我认为如果就依照游戏主机开发初期时公布的数据，便向玩家承诺“这就是游戏的实际运行能力”或“这就是主机的机能”等，都是不负责任的。等到真正的游戏运行能力达不到原先所承诺的数据时，现在的这些数据也就越发显得毫无说服力了。

革命的未来，增值、拓展、流行……

记者：您能事先透露一下革命的网络下载游戏服务吗？将来玩家们能够通过这一网络系统下载到哪些游戏呢？

宫本茂：我们现在还没有确定下载的费用问题以及可供下载的游戏软件阵容，不过我们认为革命将为广大玩家提供的网络下载服务是我们给消费者提供的服务，而并非另一项纯商业的运作。我们所希望的就是提供给所有购买革命这台主机的玩家在家里享受更多的乐趣。

记者：任天堂在革命主机的游戏开发方面是否会吸引更多的第三方厂商？

宫本茂：在这一点上，我们也认为十分重要，不过目前只和一部分游戏开发商谈过合作的相关事宜。当然，如果其他的厂商想要加入我们的阵营与我们共同开发游戏的话，我们将会非常高兴。不过有一件事我想要说明的就是，我们不希望有太多重复的游戏类型和内容，也就是说游戏中的情节和角色雷同。

记者：革命会吸引目前的主流玩家吗，也就是那些重度玩家？

宫本茂：我们对于次世代主机革命的目标就是要吸引所有的玩家，包括所谓的轻度玩家和重度玩家。在以上面的目标为前提的条件下，我们更希望能够吸引非玩家加入我们的游戏队伍。革命这台主机将会让所有人在家中感受到新奇游戏带来的欢乐。例如，当你把NDS带回家，打开电源，然后坐在革命的旁边开始玩一些家用机和掌机互动的游戏，这会比原来只在单一平台上玩游戏要有趣的多。我们的目标就是要建立一套完整的家庭娱乐体系，并希望它能够满足所有人对于游戏的需要。

E3是宣传阵地，也是战场！

记者：您这次在E3上有没有看到或者玩过不是任天堂开发的游戏，但又给您留下了深刻的印象？

宫本茂：目前我还没有看到其他的游戏软件。我是不会离开这个会议室的（笑）。至于其他厂商的软件，我听说SONY这次带来了非常多的游戏展示，而且看起来非常华丽，但是好像没有一款是可以试玩的。所以我倒要问您一个问题，那就是你见过其他厂商有哪款次世代游戏提供试玩了？

记者：是，Capcom这次带来的《大神》确实给我留下了深刻的印象，效果很惊人。

宫本茂：哦，是吗？那么这款游戏是在什么平台上的呢？

记者：是PS2。

宫本茂：有哪款PS3的游戏是可以提供试玩的？

记者：还真没有能够提供试玩的，而且部分PS3游戏的演示影像也是通过了电脑渲染后才表现出了惊人的效果。不过不可否认的是PS3的确是一台性能非常强大的主机。那么您不必具体提到游戏的名称，现在有没有哪些革命游戏正在开发当中？

宫本茂：现在在革命的开发阶段，我不可能详细给你介绍我们每一个想法的具体实施方案。因为这些都是我们独具创意的地方，我现在只能这么形容，新主机会让你感觉非常舒服。而索尼和微软各自的次世代主机走的都是以前的老路，他们两家选择的道路非常接近。我们选择的方向与他们大相径庭，不会与他们发生正面的对抗，我们认为现在所走的路线是非常正确的。

记者：您认为次世代主机革命会疏远玩家吗？

宫本茂：当然不会，我从不认为我们的次世代主机会疏远玩家。如果你看了NDS上的游戏软件阵容，就会发现它们确实与众不同，而且也吸引了众多好奇的玩家。革命的游戏软件也是一样，因为人们都会留意新鲜的事物，革命创新的游戏类型绝对会引起所有人的兴趣。所以不论是玩家或是非玩家，相信在看到了我们的游戏之后都会深深被其吸引。

□责编/小沛



「银河战士PRIME猎手」

Metroid Prime: Hunters

—— NDS/FPS/任天堂/2005.8.22 ——

自从NDS发售之初，《银河战士PRIME 猎手》便以试玩版的形式随美版NDS套装一起附送了，因而大部分已经试玩过的玩家算是对这款作品不陌生了。这次的E3展上任天堂再次为玩家们带来了《银河战士PRIME 猎手》的最新游戏画面，包括多种新敌人的造型，以及新的场地。银河战士系列在美国向来有一定的销量保证，也怪不得任天堂会下这么大的力气为这款游戏做宣传。而美国的玩家也是给足了这款游戏面子，本作是北美市场NDS游戏中最受期待的作品。

说起来，《银河战士PRIME 猎手》也确实当之无愧，首先是它的内容非常丰富，包括了多个单人游戏模式，以及之前公布的四人无线对战模式。游戏的类型为“第一人称视角冒险游戏”，并且完全利用了NDS的触摸屏，因而带给人们强烈的新鲜感。在实际的游戏过程中，NDS的上屏用来显示游戏常规画面，下屏显示雷达，而如果使用触摸屏操作的话，则变成下屏显示游戏的画面，而触摸笔变成了枪。多达5种不同的操作方式可谓是体贴到了极点。另外在游戏的流程方面，本作也做得十分出色。别看NDS那块小小的卡带，任天堂宣称《银河战士PRIME 猎手》这款游戏的流程长度将不会比NGC版的《银河战士》少，这可是非常惊人的。

「迷惑战士」

GEIST

—— NGC/FPS/任天堂/2005.6.27 ——

这款由n-Space开发，任天堂预定今年夏季发行的以独特的“附身”为主题的第一人称射击冒险游戏《Geist》，于本次E3又公布了多张新游戏画面。

这是一个比较奇特的第一人称射击冒险游戏，玩家在游戏中扮演的是一个具有附身能力的鬼魂。鬼魂原本是一个名叫约翰·莱米的战士，他被派去调查一个研究设施，可是他却不幸落入了敌人的掌握，在经历了一次身体实验后，他的灵魂和他的身体被分离了开来。灵魂本身并不具有其他什么特殊能力，它必须附身到其他的生物或非生物的物体上，运用被附身物的特性和能力来通关，最终使自己的灵魂和身体再结合，阻止敌人的邪恶计划。

游戏中可供附身的物体种类非常的丰富，除了具备各种不同能力的人类角色之外，其余像是狗、老鼠等，也都可以附身，关卡中并需要利用被附身角色的特性与能力来顺利进行游戏。除了生物之外，连非生物也可以加以附身，藉由操作这些装置，来吸引敌人的接近，作为下一个附身的跳板，或者是利用装置的能力攻击敌人，例如附身于电脑之上作怪，或者是附身到自动防卫系统的机枪上来攻击等。



↑银河战士在NDS上的全新尝试让玩家们眼前一亮。

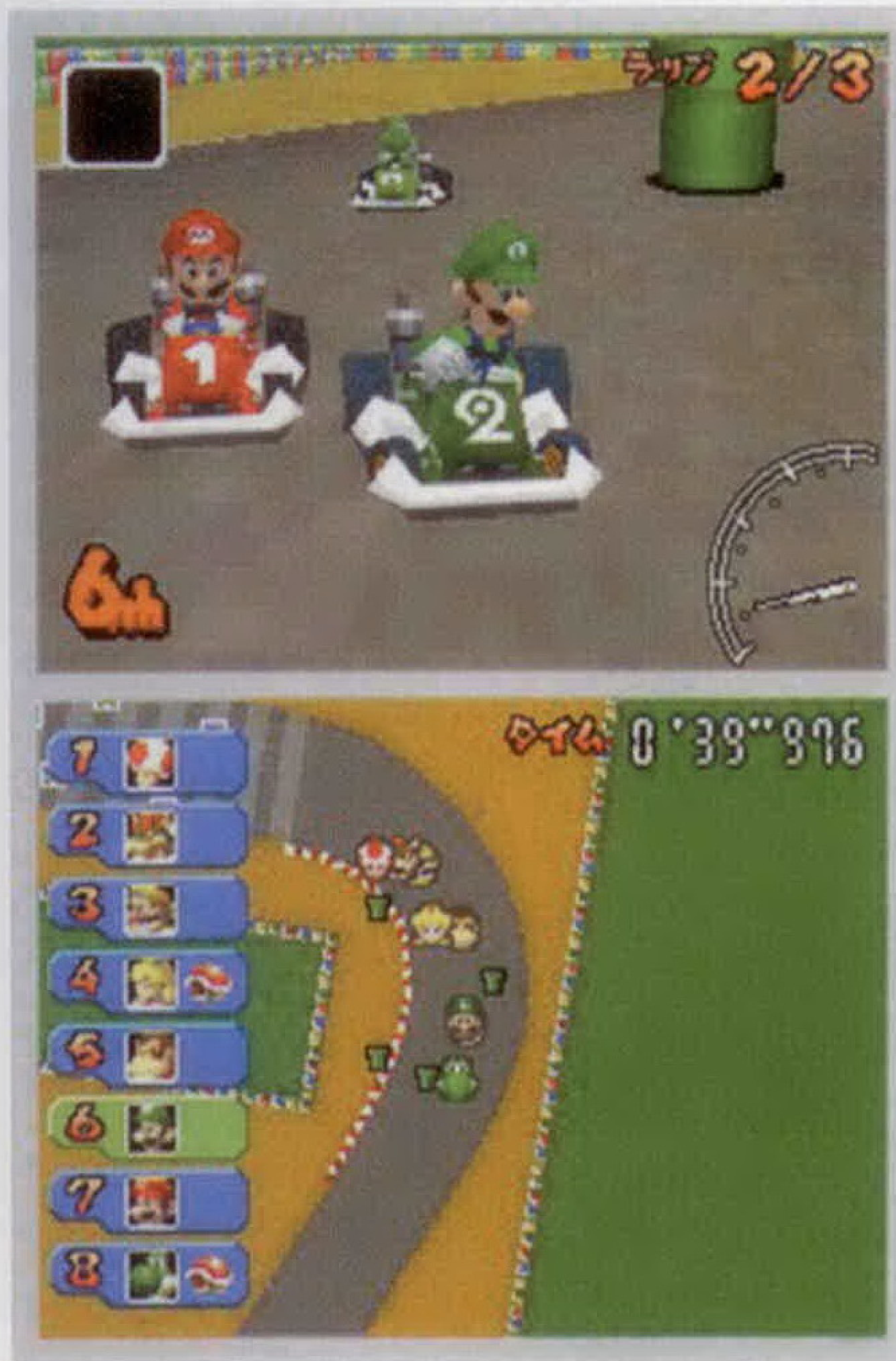
「马里奥赛车DS」

Mario Kart DS

—— NDS/RAC/任天堂/发售日未定 ——

这款游戏可是从去年E3展上就公布出了部分图片，如今经过了一年的等待我们看到了品质非凡的演示影像……说白了，发售日还是没定！好了，不发牢骚了，起码现在看到它有这么棒的表现，再多等一段时间也是值得的。现在看来，单就画面来说是绝不亚于当年的N64版，而且视角更为灵活，效果也更为华丽。

《马里奥赛车》绝对是开启了一系列雷同作品先河的鼻祖级游戏，在正统的赛车游戏中自然是驾驶技术比较重要，而该系列一向标榜的就是“陷害”，只要运气好能够得到好道具的话就可以玩得很轻松啦。而本次的《马里奥赛车DS》更是一部集大成的作品。首先它将对战人数发展到了最多8人，而且还支持一卡8人联机。除此之外还是系列作品中首个对应网络的作品，玩家在家中通过wi-fi就可以与世界各地的朋友联机。还有一项可以体现“集大成”的就是该作中包含的赛道了，从SFC到NGC上历代的经典赛道都可以在本作中重温，恐怕有人原来还担心这款游戏也是N64的复刻，如今看来不但是原创，而且要更加的经典。不过既然是NDS上的游戏，那么自然要说一下双屏的用处啦。可惜的是本作的下屏只是用来显示地图。据制作人自己说是因为怕过分利用下屏反而会使玩家手忙脚乱，所以不如干脆把心思花在游戏内容的制作上。



↑马里奥赛车公布得最早，却让玩家等待的时间最长。

「索尼克 狂奔」
SONIC Rush
—— NDS/ACT/SEGA/2005年秋预定 ——

在这次的E3展上，世嘉公司再次公布了一款SONIC的最新作品，该作是专为NDS量身打造的，目前新作正式命名为SONIC RUSH。从E3上世嘉提供的试玩版来看，这款游戏基本上延续了GBA上3款作品的风格。游戏中的角色依然丰富，玩家不仅可以使用刺猬SONIC，还能使用其他多个角色，如小狐狸TAILS等。

另外，游戏的画面仍然以2D为主，只有部分画面会有3D的效果，但是游戏的过程全部是按照2D来进行的。目前从公布的图像看来，游戏的画面异常的细腻，并且场景完美利用了NDS双屏幕的优势，将普通游戏画面扩大了两倍，使玩家在高速游戏时，可以预先看到前面将会遇到的障碍物，以便及时躲开，这样使游戏的进行更加顺畅，也适当减少了游戏的难度。

本作还有一个值得称道的就是BOSS战了，上下两个屏幕同时显示的效果显得十分有魄力。不过令人遗憾的是，这款游戏并没有使用到NDS的触摸屏，也许是出于对游戏过程流畅度的考量，如果加入了触摸的操作，玩家一会儿用按键，一会儿换触摸也确实够累的。

「幻侠乔伊VFX大作战」
Viewtiful Joe VFX Battle
—— NGC/FTG/CAPCOM/2005.12.31 ——

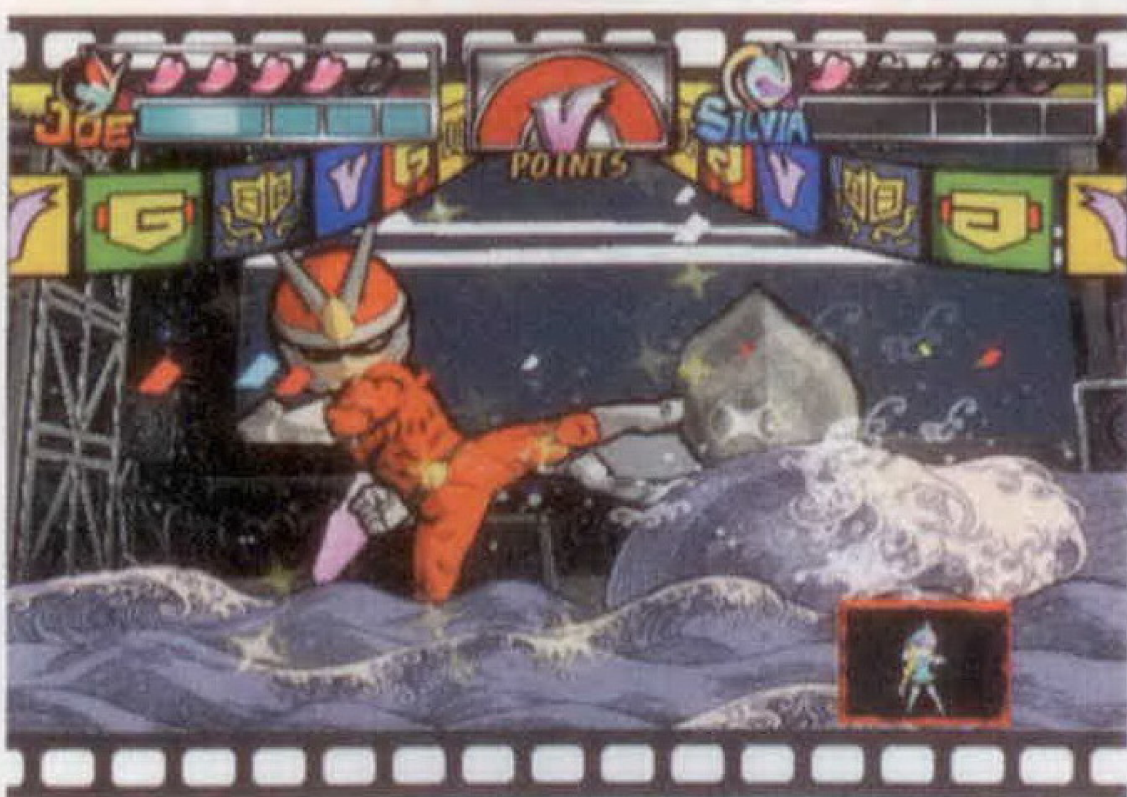
早在E3之前，CAPCOM便迫不及待地公布了《幻侠乔伊》系列即将发售的PSP和GC这两个版本中的一些细节。而在本次的E3上，玩家则可以亲身试玩了。这款游戏完全保留了原系列的风格，在游戏人物方面有主人公乔伊、乔的女朋友西尔维亚、乔伊的对头Alastor以及蓝队长，甚至还包括了动画中的许多反面角色。

这款游戏的内容也将之前两款作品的特色作为基础进行了拓展。故事讲述了蓝队长准备制作一部新的电影，但不知道应该让谁来做主角，于是蓝打算让所有人都来试试看。结果最终大家决定进行一场较量，谁能够胜出，则谁将获得这个主演的资格。

本作在游戏类型上类似于一款乱斗游戏，不过目前并不清楚游戏将会支持多少名玩家同场竞技，而从画面上只能看到两个血槽。《幻侠乔伊》系列的制作人稻船敬二表示，本作中获胜的要点就是比对手用更华丽的招式战斗，招式越华丽，得到的分数越高，尤其是当镜头向他们拉近的时候分数将会极高。本作发售日并未确定，不过就试玩版来看，该作的完成度已经相当高了。

「恶魔城 哀伤的黎明」
Castlevania: Dawn of Sorrow
—— NDS/ACT/KONAMI/2005.8.25 ——

GBA的《恶魔城 晓月圆舞曲》是2D版恶魔城系列中的顶级之作。而现在其正统续篇“哀伤的

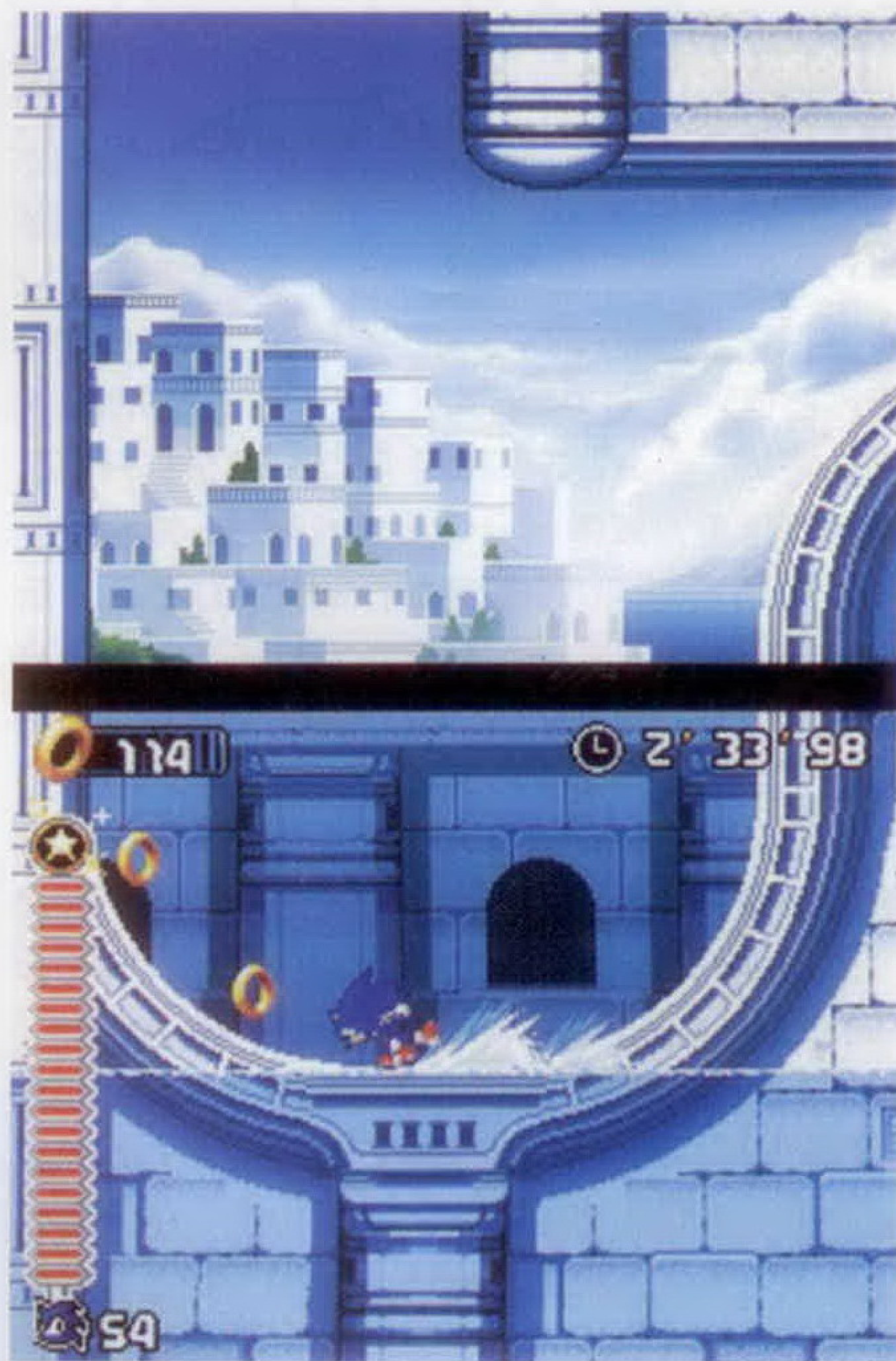


↑乔伊在与女友对战时也是不会手软的。

黎明”终于在任天堂DS上登场，该作是由晓月圆舞曲的原班人马制作。

故事发生在晓月圆舞曲的1年后，也就是2036年，上一作的主角来须苍真发现自己又卷入了一场让德古拉伯爵复活的祭祀阴谋之中。为了保护自己和自己所爱的人，苍真不得不进入对方的城堡，一座复制德古拉恶魔城的充满魔物的城堡中。

除了全新的BOSS设计，针对DS的触摸屏，游戏增添了一种“魔法封印”的系统，当其发动时，玩家需要用手在触摸屏上画出相应的魔法阵图案以完成封印，亲手画出各种各样的魔法阵感觉还是非常有意思的。目前该作已经确定要在今年的8月25日发售，喜欢这一系列的玩家可以耐心等待这款游戏的到来了。



↑NDS的双屏让索尼克有更广阔的空间可以狂奔。

「大玉」
ODAMA
—— NGC/PUZ/任天堂/2005年预定 ——

这款《大玉》是任天堂于去年E3上首次公布的，如今过了一年的时间重又来到了人们的面前。在过去的一年中竟然传出了该作停止开发的消息，现在看来，该作参展E3后谣言不攻自破了。《大玉》是由知名的另类游戏《人面鱼》的制作人斋藤由多加开发的NGC弹珠台类型的游戏。

不同于以往的弹珠台游戏，本作以日本战国时期为背景，游戏的场地不是球台，而是战场等庞大的真实环境。在规则上也不同于一般仅以不断击打得分的弹珠台游戏，《大玉》将战略要素融入弹珠台之中，整个游戏过程就是一场战争，战场上有着交战双方的许多士兵，弹珠则成了炮弹。

玩家扮演战争中的一方，必须控制弹珠大炮的发射与弹跳，来打击敌方的士兵和防御工事，并指挥我方士兵冲锋陷阵，该作是一款融合了“日本”、“战国”、“战略”、“弹珠台”等要素，非常特殊的游戏。



↑大玉的新奇创意使残酷的战争变成了一场游戏。



「超级马里奥射手」

Super Mario Strikers

—— NGC/SPG/任天堂/2005年预定 ——

任天堂这回真是跟马里奥较上劲儿了，什么《马里奥棒球》、《马里奥聚会7》、《劲舞革命马里奥》等等，而《超级马里奥射手》更是又开拓了马里奥体育游戏的另一个博大的领域。特别是足球运动与其他相比有着更为广阔的群众基础，所以这次马里奥游戏加入足球也在情理之中。

相比《马里奥棒球》等展出的作品，这款《超级马里奥射手》的完成度是相对较低的。在E3设立的试玩台上，该作吸引了不少参观者的目光，然而进入游戏才发现，虽然游戏的标题画面上标有“Grudge Match”、“Battle Mode”、“Super Battle Mode”、“Custom Battle”以及“Spoils”这5个游戏模式，但是可以试玩的就只有第一个“Grudge Match”模式而已。在这个模式中玩家能够做的就是进行最常规的足球比赛，由于足球比赛中的人数比棒球、网球之类的人物要多，因此我们可以看到在赛场上除了原来那些每作必上的明星外还有一些新加入的角色，如《大金刚》中的反面角色鳄鱼等。

这个《超级马里奥射手》除了竞技的项目为以前从未涉及过的足球之外，其余的风格特色完全同《马里奥网球》等作一样。可爱的角色加上搞笑的动作，还有神乎其神的球技，这些再配上充满卡通色彩的场景，这些共同打造出了马里奥系列的一贯特色。本作除了搞笑的成分，在比赛中的各项设定还是有板有眼的，像什么飞身铲球、双人配合甚至倒挂金钩一类的动作都做得非常细致。当然，这款游戏肯定还会有很多额外的模式，不过限于公布的资料数量，具体消息还要等今年晚些时候再说了。



↑马里奥魄力十足的凌空抽射连一旁的乌龟都看傻了。



↑瓦里奥在场上横行霸道，连马里奥也不放在眼里。



「星之卡比大冒险」

Kirby Adventure

—— NGC/ACT/任天堂/2005.12.31 ——

星之卡比也算得上是任天堂家族中的超人气角色了，这个可爱的粉球儿这回又要开始一场大冒险，而且是4个人一起哦！不过该作的完成度依旧不高，看来也是为了撑撑场面所以才在E3上亮了个相，但是看到这个家伙我们已经很激动了，毕竟我们知道不久之后又会有一款好游戏可以玩了。

这次的《星之卡比大冒险》和93年发售的FC版是同一个名称“Kirby Adventure”，不知道是不是任天堂想要借此让老玩家找回当初游戏时的感觉。与NGC版的上一代相比，本作在画面上的进化并不是很明显，另外加入新的敌人以及新的能力也都在玩家的意料当中，然而这次加入的4人游戏便成了该作的最大看点。由于公布的消息很少，目前仅知道的就是4人的合作有点类似GBA版《星之卡比 镜之迷宫》中的4人协作，基本上游戏是一个玩家为中心，而其他玩家可以从旁帮助。所以虽然是4人合作，但是画面却始终跟着主要的玩家，而不会采用4分屏的游戏方式。

《星之卡比大冒险》这次选择在2005年的最后一天发售，似乎还有很长一段时间等待它的确切消息。不过只要游戏够精彩，多等两天又有什么呢？



↑虽然画面采用3D，但是风格依旧没有太大的变化。

「军队战争」

Battalion Wars

—— NGC/SLG/任天堂/2005.9.19 ——

《军队战争》在去年的E3展上就公开了其大体的内容，而当时这款游戏的名称为《超级大战争 战火之中》，如今该作已经正式更名为《军队战争》(Battalion Wars)。虽然本作的实际来源就GBA版的《高级战争》，而且其在美术设计和大规模战场的感觉上有不少共通之处，但本质上已经有了较大的改变，起码第一眼看上去，一个2D，一个3D，谁也不会把这两款游戏扯到一起。在本次的E3展上，该作终于提供了最新的试玩版本。

这款《军队战争》采用类似士兵的视点表现军队之间的混乱冲突。玩家在同一时间内可以控制的只有一个作战单位，其余的便会在AI的控制下合理辅助你的行动计划。每一个作战单位的类型会在屏幕下方以图标的形式表示，这些图标还会显示每个单位的HP。选中其中一个之后就可以令其跟随着你一起行动，或者安排它对地图上的某个特定敌人发动攻击。在战斗中你可以利用这套图标界面随意在各种作战单位间切换操作，例如当你看到敌方坦克从山上驶过来的时候，可以用图标直接选择反坦克兵进行防御。目前《军队战争》已经确定将于9月19日发售，喜欢《高级战争》的玩家到时可以尝试一下这款风格不同的游戏了。



↑原先只用小图标表示的飞机，现在终于实体化了。

「马里奥与路易2」
Mario & Luigi 2
—— NDS/RPG/任天堂/发售日未定 ——

相对《超级马里奥兄弟》系列侧重动作要素来说，《马里奥与路易RPG》则是侧重解谜的成分，这次E3出展的系列最新续作《马里奥与路易2》当然更加富有益智性，这次的游戏中加入了马里奥宝宝和路易宝宝这两个可爱的角色，别看他们很小，而且平时都是要马里奥和路易背着他们走，但是到了关键的时候他们可是会帮上大忙的。例如一些只有婴儿才能进入的地方，就要靠这两个宝宝去找到机关。另外在与敌人战斗的时候，这两个婴儿也会从天而降，使出破坏力惊人的超必杀等等。

NDS的这款《马里奥与路易2》相比GBA的前一作有了非常大的变化，这种变化指的当然不是画面一类显而易见的东西，而是系统以及其中新奇的创意。这次登陆NDS，其对上下屏的分配基本有4种方法。首先是作为两个视点，例如下屏显示马里奥和路易所处的主要游戏场景，而上屏则是显示该场景的较远视角，其次是作为画面的延伸，例如有的敌人非常高大，则它的身体就会占满两个屏幕，这种情况一般会出现在对付特定的敌人或者是BOSS。然后是分别显示不同的角色，由于本作中加入了马里奥宝宝和路易宝宝，有时这四个人会分头行动，则此时上下屏会分别显示他们各自所处的场景。最后一种就是最简单的下屏显示游戏场景，而上屏为地图，如果进入迷宫或较大的地区，则会采取这种屏幕分配方式。

至于游戏的操作方式，基本还是延续前一作的简单操作方法。X和Y键作为自定义动作按钮，而最通常用到的只有方向和A、B键。战斗方式也继承前作，在适当的时候按下按键就能回避攻击和反击。总之新作给人的感觉就是原作的强化版，有非常强的延续性，玩家可以很轻松地上手，而趣味性则会有大幅的加强。

「高级战争 双重打击」
Advance Wars: Dual Strike
—— NDS/SLG/任天堂/2005.8.22 ——

《高级战争 双重打击》作为近代战争模拟游戏，其最大的特征就是以简易的方式来表示战斗单位，兵力数量一目了然，而且教学模式也非常充实。本作中最新加入的使用双人BREAK技，能够使已经行动过的部队能再动！但是必须要确保两人的必杀槽都蓄满才行。这种再动和BREAK技的效果通常会使战斗形势发生大逆转，这也令游戏的过程更为刺激。另外本作中能使用两名指挥官同时出击，两人还能协力使用双人必杀技。同时，技能的名称会根据指挥官的组合而变化，虽然这只是一个不怎么起眼的设定，但是探寻各种组合也会成为游戏的乐趣所在。

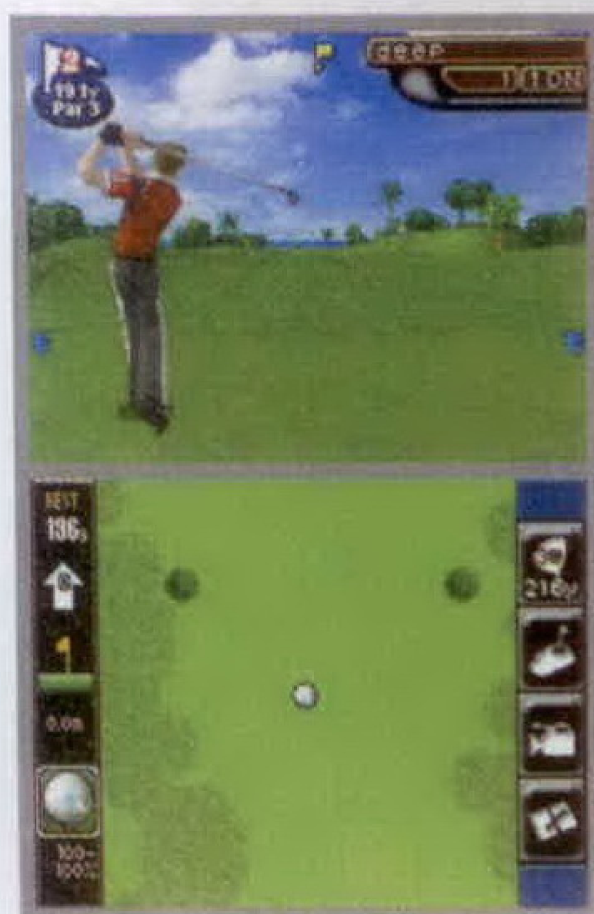
本作对于双屏的分配便是体现在战斗的地图上，有时同一地域会分为地面和空中两个战场，而上屏显示的就是空中，而下屏则为陆地或海面。此时玩家还可以使用“派送”指令把部队送往另一画面去执行增援行动。如果同在地面作战，那么双屏会各显示一个作战本部，玩家可以同时观察双方的情况。

至于本作中新出现加入的作战单位，包括隐形飞机、航空母舰以及巨型坦克。隐形飞机是具有反雷达能力的飞机，不会受到来自地上单位的攻击，但是燃料少的时候必须进行补给。航空母舰是能搭载两个空中战斗单位的海上单位，能对容纳的飞机进行补给，也能容纳轰炸机和隐形飞机等单位。而巨型坦克则是地面单位中最强的战车，特征是有重装甲和多炮管，拥有比重战车更强的压倒性的能力，但是移动力非常差。本作的发售日就在8月22日，距离现在也不远了。玩家们快做好准备，用手中的触笔指挥一场漂亮的战争吧。

「触感高尔夫」
Touch Golf
—— NDS/SPG/任天堂/发售日未定 ——

这款《触感高尔夫》也许并不怎么出名，但是毫无疑问这款游戏是最能够充分利用触摸屏的。因为在这款游戏中触摸笔就是球棒，下屏会像一块草皮而球就摆在上面。首先选择好球棒之后，就需要玩家用触摸笔准确地划过草地上的球将其击出，所用的力道还有击球角度都是由玩家手中的触笔控制。

要说本作的画面等方面，与先前的《泰戈尔伍兹高尔夫》相比还是有一定差距的，主要是周围的景物有些粗糙。不过场景的设计还是比较优美的，特别是雪山那一关，看着就那么赏心悦目。本作在这次E3上公开的资料非常少，虽然也支持多人无线联机，但是可以几个人同时游戏却没有公布。









—虽说林克以这种形象出现已经不是第一次，但现在看来依旧新鲜感十足。这样给我们的感觉就是，林克不再是一个卡通形象，而是活生生的人。



—从前的这位绿衣小英雄总给人一种“可爱”的感觉，如今一脸严肃的他，从眼神中透出一股所向披靡的锐气。



THE LEGEND OF ZELDA Twilight Princess

美国洛杉矶当地时间5月17日上午9点，任天堂如期召开了E3展前发布会。就在人们热切盼望新主机消息发布的时候，任天堂却首先发布了这款赛尔达的最新作，目前本作已经正式定名为《赛尔达传说 黎明公主》。单从本次E3展前首先发布该作来看，任天堂对于这款作品的重视程度是非常高的。

NGC	本刊译名：赛尔达传说 黎明公主			
	任天堂	2005年预定	价格未定	记忆容量未定
动作角色扮演	8厘米DVD	日版	1人	全年龄



—这个蒙着面的神秘少女是谁呢？从这次游戏的副标题中大家应该能猜到个大概了吧，八成的可能这个女孩子就是所谓的黎明公主了，其深邃的眼神似在诉说着什么。

任天堂在本次E3展上最得意的经典看家大作

在本届E3展的展前演讲上首先公开的，不是任天堂的次世代主机“革命”，而是这款被寄予厚望的《赛尔达传说 黎明公主》。可见任天堂对于这款游戏是充满了自信与期望的，而且任天堂的展区布置以及在会场各处设置的广告也都是围绕这款《赛尔达传说 黎明公主》的主题。这款游戏在本次E3上同时展出了三段试玩版本，以及举办了一个专门的实际操作展示会。





→这款赛尔达的最新作将NGC的机能运用到了极限，在这个山洞的场景中更是表现得淋漓尽致。大家注意一下林克手里提着的灯笼，光线十分柔和真实，照在蝙蝠的身上更显得阴森。



→本作在角色设定上很有创意，如这个看似很难对付的巨兽，眼睛却是长在嘴里，所以弱点十分明显。



←这个骑着狼的小家伙难道也是玩家可以操纵的人物?他的攻击方式非常奇怪，竟然是从头上伸出一只手，看来他不是普通人类。其身上神秘的花纹也证明他有着超常的力量。



←在本次的游戏试玩版中不难发现，该作的难度略有提升。下有食人花，上有飞镖手，林克要怎么对付他们呢?



→在这幅画面中，这个骑着狼的小家伙真是威风十足。另外这匹狼的左前腿还有断了的锁链，没想到这匹狼竟然是林克变的。

身世离奇的骑狼小勇士

由小牧童到大英雄 从头讲林克的成长历程



↓看到林克的这身打扮大家可不要惊讶，当然这不可能是战斗时的装束，而是林克早年放牧时的打扮，本作中的林克可是会不断成长啊。



←这个骑狼小勇士的戏份还真不少，本次公开的内容中多次都有涉及到这个谜一样的家伙。

全系列规模最宏大的经典作品

与先前作品不同，本作更像是要完整叙述林克的成长过程。在游戏的一开始，林克不过是个16岁的少年，在一个小村庄里以放牧牛羊为生。这个村庄的居民将牛主要卖给海拉尔王国。而每一年海拉尔都会举办一个庆典，召集所有村长共商大事。但今年村长却决定派林克参加，于是故事就从这里开始了。由于该作的时间跨度较大，因此林克的形象是会随时间而发生变化的，从初期的小牧童到后来英姿飒爽的美少年。据制作人的介绍，本作是全系列规模最大的，内容约为《时之笛》的3倍，游戏时间将会超过70个小时。

□文责/小沛

马里奥进军体育界的又一力作
无所不能的任天堂明星们再显棒球才华



↑面对公主温柔的一投，瓦里奥的架势是不是太夸张了？

先前的《马里奥网球》、《马里奥赛车》还有《马里奥高尔夫》这三款游戏，都是极具人气的体育反串类大作。而今进入了次世代前夕，马里奥似乎也更加兴奋，更加活跃了。这不，一群任天堂的明星们都拿起了球棒和手套，准备在棒球这个体育项目上一决高下。玩过这一系列体育游戏的玩家们应该都能猜到，这些看着非常可爱的游戏角色，其实都是身手不凡的，蓄力技当然存在，每个人不同的能力也同样保留。而在场地方面，也是像NGC上的《马里奥网球》一样分别收录了角色们各自的游戏场地，如大金刚的热带雨林、桃子公主的城堡等等。至于游戏中的角色，几乎同《马里奥网球》一样，看来任天堂中的角色能够登场的已经发掘得差不多了。当然，本作的看点也不只是角色这一方面。任天堂明星们的强大号召力，更会使棒球这项运动变得愈加火爆。



←在大金刚的丛林主场，路易越发显得可怜，大金刚投的球应该是力量非常大的，看来该准备蓄力了。



←击球明显不是强项，但跑位上垒可是长腿路易的拿手好戏！看他跃跃欲试的兴奋劲儿就知道了，所以玩家应该尽量活用角色的能力。



都闪开！这球我来接！



MARIO Baseball

NGC 体育运动	本刊译名：马里奥棒球			
	任天堂	2005.10	价格未定	记忆容量未知
	8厘米DVD	日版	1-4人	全年龄

这次E3展上NGC的游戏列表中涌现出了许多以任天堂明星为主题的体育游戏，包括这款《马里奥棒球》还有《超级马里奥射手》等。虽然次世代主机的消息少，但是看到NGC上有这么多的好游戏也算是过了一把瘾。不得不佩服任天堂这帮游戏明星的魅力，只要有他们参加，任何游戏都会被赋予不同以往的吸引力，而且棒球运动在日本和美国本来就有一定的群众基础，你是不是已经等不及想玩了呢？

□文责/小沛

MARIO PARTY 7

最适合多人一起游戏的MARIO PARTY系列的最新作"MARIO PARTY7"的情报也在E3上出现了，虽然目前资料并不是非常详尽，而且暂时仅有美版的图片放出，但相信本作的品质是值得大家期待的。

NGC	本刊译名：马里奥聚会7			
其他休闲	任天堂	2005年内	价格未定	记忆容量未定
	8厘米DVD	日版	1-4人	全年龄









一全体选手站一排？这是干吗？这个项目似乎还是多人组队进行的。



一大马路上推大球？汗，这个项目一定挺刺激的，还会有敌人出现。

这些角色虽然都是马里奥剧组里的常客了，不过这次依然会在新作里出现。哪一个角色是你最喜欢的呢？



一盖高塔？看来这个项目对平衡性要求比较高，一味求快也是不行的。

碧奇公主



一高空降落，很有意思的一个项目，争取更高分数来取得冠军。

蘑菇仔

好玩的多人游戏系列新作

玩过系列前面几作的朋友相信都会了解MARIO PARTY这个系列作品的最大特点，那就是无与伦比的娱乐性，尤其在多人游戏时更能体现这种娱乐性。游戏风格清新，而且角色可爱，很适合女性及低年龄用户享受。同时游戏的可玩性也很高，很多小游戏都需要你用智用力，有时恨不得要使出浑身解数才能争得头筹，对于男性玩家也很合适。游戏还一直在贯彻任天堂的新理念，比如前作中应用到NGC麦克风的"话筒模式"就让人记忆犹新，那个说出不同单词指挥战舰使用不同武器攻击的小游戏尤其有趣，可以说这是使NDS诞生的创意之一？汗，不过二者真的在理念上有相近之处。本次E3公布的画面也很精美，虽然现在还很难讲游戏将会有什么具体的变化，但这个系列的品质绝对是可以信赖的，值得大家期待。



系列最新作E3现身！值得万千饭死期待！

□文责/无无



NDS	本刊译名：动物之森DS			
	任天堂	2005.11.21	34.99美元	容量未知
角色扮演	卡带	美版	1-4人	全年龄

首批实现网络功能的掌机大作

任天堂先前就亮出了NDS可以实现网络游戏的底牌，而在本次的E3展上人们的目光自然也会更加关注于这些功能的展示，而首批支持网络功能的游戏之一就是这款《动物之森DS(Animal Crossing DS)》了。任天堂在刚公布这款游戏时就表示，玩家无论是使用家庭宽带wi-fi连接或是通过快餐店、图书馆或其它地方的wi-fi热点连接都只需要交纳上网的费用。而在这次的E3展上，为了实际演示《动物之森DS》的网络联机功能，任天堂特别在自己的展位摆出了3台已经联接到网络的NDS，并且在电视上实时播放着远在纽约，同时也在利用网络和这边联机的Charles Martinet（马里奥的配音演员），在场试玩的玩家都可以与这位著名的配音演员通过网络进行联线。因此展台周围聚集了大量参观者，他们都对掌机的网络联机充满了兴趣。

轻松玩网络

NDS的双屏非常适合网络游戏，上屏显示画面，而下屏可以进行沟通。另外游戏的操作也是通过触摸来完成的。







↑在本作中，玩家可以为自己的角色添置各种改变外观的饰品。而个性的装束可是要花钱买的啊。

新时代掌机游戏的里程碑 动物的森林里也刮起网络旋风

《动物之森DS》的主要场景依旧是一个生机盎然的森林，游戏中的色调以及卡通风格的人物形象也都保留了系列作品的一贯特色。本作在系统方面很好地利用了NDS的特殊机能，本作支持四名玩家同时通过网络联机，或在同一个村子，或每人都建立自己的村庄，然后大家互相造访。游戏中与其他玩家沟通都是通过触摸屏来完成的。





↑游戏中采用的时间是与真实时间相同的设定，不知道几个玩家在联机时是不是也需要先对下表呢？



□文责/小沛

NEW SUPER MARIO BROS.

著名水管工马里奥和路易一起来啦！

超级马里奥兄弟这个名字，凡是经历过80年代的玩家应该都会留下不可能忘记的深刻印象。而“新超级马里奥兄弟”呢？肯定是一款能够让所有玩家着迷的好游戏。继NDS上的第一款半复刻半原创的《马里奥64DS》之后，正统的马里奥新作终于登场了！这次突出的“新”字意味着什么呢？当然就是兄弟之间的协同作战啦，很有趣的！

NDS	本刊译名：新超级马里奥兄弟			
	任天堂	发售日未定	价格未定	容量未知
动作冒险	卡带	日版	1-2人	全年龄

接近传统的游戏方式 绝对新颖的双人合力大冒险

《新超级马里奥兄弟》可谓是集合了传统与创新为一体。在一般的游戏方式上跟FC的几款作品没有太大的差别，只不过加入了一些新的动作，例如马里奥和路易各自有着不同特色的动作，像是在登墙的三角跳、抓住绳子摆动等。另外还有类似以前吃蘑菇变大的系统，不过本作可是夸张极了，大小几乎跟屏幕一样高，效果也更强力，简直所向无敌！这样的变身自然是有时间限制的，不然连BOSS都可以不放在眼里了。



←很能跳的路易也需要蹦床吗？

←变大的马里奥是魄力十足，以前要用头撞的砖块现在只要一碰就碎了，所以变身最好选择危险的时候。

马里奥的好兄弟 路易

要说起路易的出现时间，其实比马里奥晚不了多少。先前的《大金刚》如果不算的话，其实从85年FC上的《超级马里奥兄弟》开始路易就登场了。当时的2P角色就是路易，而并非是马里奥换了套衣服。该作美版的标题画面上写得清清楚楚，2P的位置就是“Luigi”。而在本作中，他要与马里奥一起展开冒险啦。

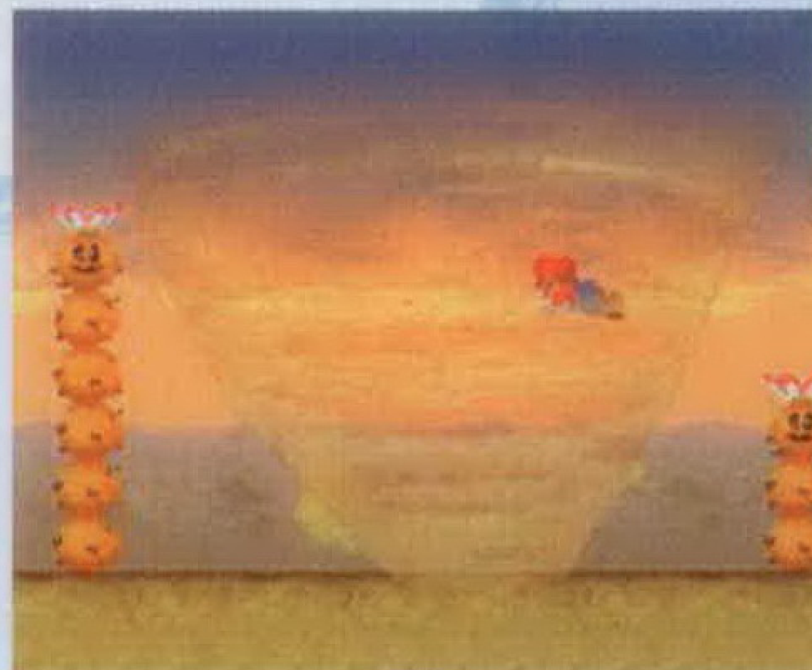
世界闻名的水管工 马里奥

马里奥绝对是任天堂的标志性人物，其最早诞生于1981年的《大金刚（DONKEY KONG）》，在2代中更以反面角色登场。之后便自立门户，1985年的《超级马里奥兄弟》可以说是一炮打红，后来有关马里奥的作品层出不穷，像《马里奥医生》、《马里奥赛车》等等都是大获好评的传世佳作。至今，马里奥已经参与过近100部作品。

穿梭于上下屏幕之间的马里奥

本作对于双屏的分工，基本是上屏显示地面上的场景，而此时下屏可以储存三样道具，需要用时触碰下屏幕的图标即可。如果进入地下的场景，游戏的画面就会转为下屏显示了。





↑被卷进旋风中的马里奥似乎并不像是中了陷阱，难道这是马里奥在使用什么特殊道具吗？还是遇见了BOSS？

马里奥兄弟大合战 尽显联机乐趣



→两人协力也有失败的时候，都在一根绳子上要怎么荡起来呀？！

←看看这幅画面似乎是完全的3D场景，可是注意一下画面右边的砖块就能想到，其实游戏依旧是按照2D游戏那样横向移动。



在蘑菇的世界中畅游

□文责/小沛

Pokémon XD Gale of Darkness

NGC	本刊译名：口袋妖怪XD 暗黑飓风			
	任天堂	2005.10	价格未定	记忆容量未定
角色扮演	8厘米DVD	日版	1人	全年龄

本作在许久之前就透露出了制作的风声，并且说是与掌机上的主流作品一样的角色扮演类游戏。毫无疑问，这样的做法的确是吸引了大量的眼球，然而原本是掌机上的游戏现在制作在家用机上会取得成功吗？目前任天堂关于本作的消息透露的不多，看来态度也十分谨慎。





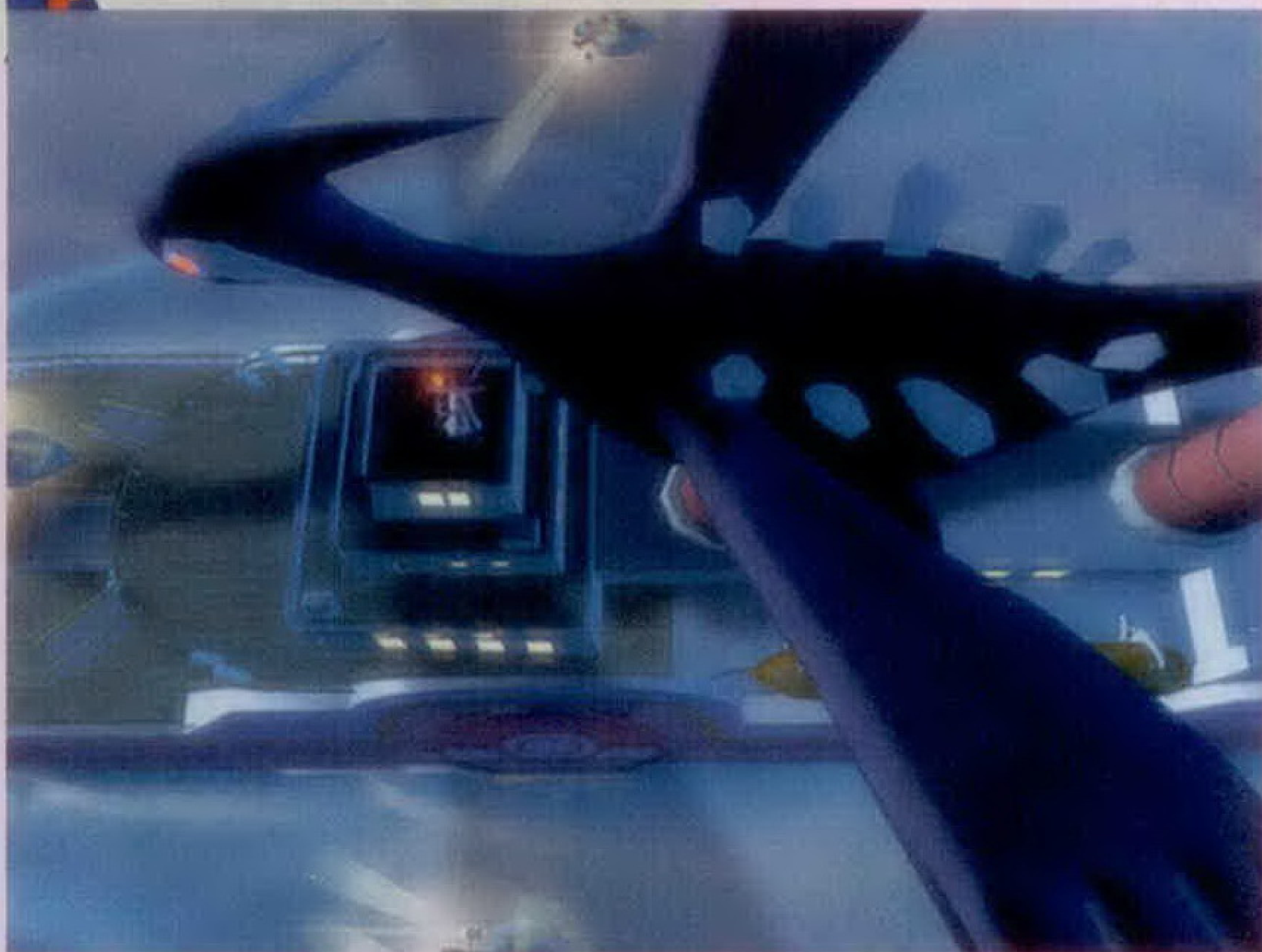
↑本作的场景一改系列纯朴的风格，而改为充满未来色彩的世界。就连每一个人物的造型都与往常大不相同，剧情方面自然也与前不同。

未来的世界 充满奇幻色彩



超华丽 魄力满点 火爆上演

←既然是家用机作品，那么不用说，自然在画面上会有大幅的提高。看左边的战斗画面大家就应该感受得到这种震撼的效果了。



→这回新增的怪兽不但长得像拉提奥斯，就连体型也一样属于大型怪兽，而且相比之下这个新怪兽要更为庞大，你看它和下面的轮船比较就可以知道这个怪兽到底有什么样的气势了！

最新一代口袋妖怪训练员

右边这位留着刺猬头的小男孩就是本作的男主角了，其身份自然还是一位口袋妖怪训练员。他的眼神与前几代的主角相比似乎更为睿智，装束也非常简洁。这次他所面对的敌人也更为强大，据称是一个以制造影子怪兽统治世界为目的的秘密组织。



↑说句题外话，本作中的这个主角长得有点像《捉猴》中的主人公，而且一个捉猴，一个捉妖怪，这难道是巧合？



←原本整天只爱睡觉的大懒猫「卡比」，在本作中居然有这么大魄力的表现！是不是到了未来，连口袋妖怪都进化了。



两大新角色 一并震撼登场

→这个看起来像拉提奥斯的妖怪应该是本作中新增的种类，它的外形真是气魄十足！

正统口袋首次现身家用机

口袋妖怪的强大号召力造就了掌机上的奇迹，而本作也是首款家用机上的主流作品。该系列的辉煌是否会同样驾临到NGC上呢？在本次的E3展上，任天堂也并没有把这款游戏当作主打作品进行展示，而只是播放了很短的演示视频，也许就是出于谨慎的考虑，希望留给玩家更多的想象空间，以引起玩家的兴趣。不过既然不是以往“竞技场”类的边缘作品，那么相信本作还是有很多人支持的。

□文责/小沛



Dance Dance Revolution MARIO MIX



"劲舞革命·MARIO混合版"？我没有看错吧？相信每个看到标题的朋友都会这么想，那就给大家介绍一下吧。

NGC	本刊译名：劲舞革命·MARIO混合版(暂定)			
	任天堂	2005年内发售	价格未定	记忆容量未定
音乐节奏	8厘米DVD	日版	1-4 人	全年龄

当年的劲舞革命风潮没想到一直吹到了今天！

顾名思义，这是一款结合知名游戏角色马里奥以及知名音乐游戏"劲舞革命"的游戏。这两个跨厂商的作品不仅8杆子打不着，而且也是当年各自的招牌作，当时恐怕没人会想到他们会"结合"。不过随着时间的进行，这样的梦幻组合终于实现了！从目前公布的图片来看别看MARIO大叔也一把年纪了，也是挺新潮的，跳的舞步看上去还是挺像样的。只不过可爱的成分要远多于时尚的成分。



↑您看大叔这不服老的舞步！别说，还真像那么回事。虽然不忘本，象征水管工的背带裤都没换，肚腩也没减，但大叔跳的还是很敬业啊，可爱。





←双人模式！双人合力完成舞曲？还是对战模式？希望二者都能在游戏中出现吧，看来游戏的模式还是很丰富的，多人游戏也没问题。

MARIO与恶路易的对决！不过是比"舞"



←背景还是蛮漂亮的！大叔不怕掉下去么？留神啊！或者是说随着舞步大叔会在广大的空间里四处移动？现在还只能猜测。

游戏丰富的模式与任氏的名曲

游戏的基本玩法跟"劲舞革命"一样，大家需要按照上下左右的符号跟着曲目的节奏按键就可以了。说起来简单，想要玩得转的除了需要了解游戏系统外，基本的乐感也是不可缺少的，除此之外，刻苦的练习也是必须的。当然，既然是MARIO大叔入主舞池，那大家就可以轻松地享受游戏的乐趣啦，比起技术性来，本作还是更强调娱乐性。此外，游戏中会有剧情模式以及各式各样的小游戏出现，很多舞曲也是任天堂的名曲，适合喜爱任天堂的玩家。





←游戏中不仅模式丰富，还有很多迷你游戏出现。仔细看左图，这些曲目都是大家耳熟能详的吧？也许会和大合奏联动也说不定呢！

缤纷绚烂


OFFICIAL GAME GUIDE
VISIT US AT
BOOTH
2500
#1 Game Guide Publisher


Villains come
fast-paced
action.
it with the
Pentium®
CITY OF VILLAINS
The journey begins in Booth #1024, South Hall
TAKE ESCALATORS UP TO
CONCOURSE HALL
WEST HALL
PETREE HALL
MEETING ROOMS






Nintendo
FIRE EMBLEM




SQUARE ENIX







诠释E3




resident evil
action figures
fall 2005


STARCRAFT



E3的真相

[特别专访] 育碧软件公司网络游戏部经理 叶伟

——在E3开展前谁的宣传战略更成功？

个人感觉三方都有得有失。

微软的宣传最早，但XB360也是最没有悬念的一个产品，MTV频道的特别节目并没有让人眼睛一亮,而只是给人一种“哦，就是这样”的感觉。事先的情报透露节奏把握得不好，使得悬念尽失，而所演示的游戏画面也过于诚实，没能在视觉上给人以冲击。

XB360平庸的抢跑反过来倒让玩家更期待PS3和NR，想看看他们究竟能有怎样突出的表现。应该说PS3的宣传还是比较Attractive的，也抓住了XB360的一些痛脚大作文章。展会上的一些演示让人印象深刻，比如“Lots of Duck”，“倒水”，还有“Kill Zone”的片断等等。说到“Kill Zone”，

Sony其实是有意让它成为话题之作的，用CG来顶替的主要目的，就是为了能引起争论，能吸引眼球。从这点上来看，索尼做得非常成功。

任天堂现在是锋芒尽敛了，基本上在这次E3上它是以完全脱离时代的面貌出现，它试图通过“革命”给人留下一个悬念，但问题是任天堂保密工作搞得太过分了，以至于玩家都失去了了解的兴趣，这恰好同微软形成了一个反比。

——SONY、微软以及任天堂三家的展前发表会给你留下了什么印象？

用简单的一个英语单词来形容的话，SONY的是Impressive，微软的是OK，任天堂的就是Oh.....

——从游戏开发者的角度如何看待三家的新世代主机？

必须承认目前最吸引大多数开发商的还是微软,因为目前它的开发器材和环境是三者中相对最完备的，而且发放得也很早（去年开始），XB360的机能还是很强di……（笑）。至于PS3，按照索尼的习惯,目前还不到让中国开发者介入的地步——事实上全世界来说真正拥有它开发设备的公司也并不多，就算是“Kill Zone”的开发商也只是号称在三个月前才拿到，所以现在没法做出任何评价，不过相信这同样会是一台很Amazing的主机。

至于任天堂，还是要等着看看它究竟能有多革命。在游戏极度商业化的今天，“革命”强调特别的游戏性似乎更像一种难以预料的赌博。考虑到风险和收益，大多数软件商可能还是更倾向于开发传统类型主机的游戏。



——微软急不可待的要抢先发售XBOX360,与正处于当红时期的PS2相比，将会凭借什么吸引人们的注意力？

对于玩家来说自然是机能，是视觉效果。必须承认作为第一台真正完全对应HDTV的游戏主机来说，XB360的画面还是相当惊人的，PS2那是没法比的。

至于机能方面也已经到了一个相当的水平，微软只要不像世嘉对于DC那样半途而废，XB360是肯定可以做到比前辈更好成绩的。

XB360的首发软件可能比较多，而且有很多原本定在XB上的大作，都顺延成了XB360的首发作品,这将保证主机在一定时间的销量。

——请预测一下XBOX360的发售价格。

个人估计在299美元左右。

——三家在开发工具方面现在进行到什么程度了？索尼是否已经提供了完整的可供开发商进行开发工作的工具。

XB360的大家其实也都知道了，现在的开发工具已经比较完善，最终版在7月底就可以全部交付。索尼的情况不太清楚，估计大约是XB360去年下半年的样子吧，可能还会略差一些。

——从三家所宣布的内容上看,未来的家用机格局比较于现一代会发生怎样的改变？

我觉得除非“革命”真的有超越一切的革命手段,并且这种革命的玩法既能让绝大多数玩家接受、又不至于被微软和索尼轻易偷师，否则的话，任天堂在电视游戏主机市场上鲜有翻盘机会。而PS3和XB360各有各的长处，但考虑到PS2的巨大惯性是很难被阻止的，所以未来市场格局可能还是会维持现状，但MS的份额可能会有一定的增加。

——E3展上三家给你留下最深刻印象的游戏是哪一款？

应该就是KillZone了，现在全世界的玩家都在注意它（大笑）。作为游戏开发人员我很希望在不久的将来真的能够玩到如此质量的作品，尤其是那种AI，简直忍不住想看看他们怎样才能够真的在游戏中实现。

——关于PS3机能一直是一个有趣的且极具争论性的话题，因为PS与PS2时代索尼提供的机能演示从最后来看都有夸大其词的成分，根据这次PS3的表现以及索尼提供的性能数据，你认为这次PS3的展示还会有很大的水分在里面吗？

所有的宣传推广活动都是有水分的，厂商会尽量去误导玩家，就像魔术师的遮眼法一样。识破魔术师的唯一办法是朝他指的相反方向去看,但是这样魔术就变得索然无味了，硬件宣传也是如此。

打个比方来说，玩家想象中的每秒6000万次多边形，肯定不会指的是在同一个位置用同样的单色画6000万次单像素。任何一个厂商都会对这点故意模糊，以便引导玩家往对自己有利的方向去理解。用预渲染CG代替即时画面不单单在E3有，也不单单在PS3有，简直到处都是——比如XB360里也有很多。不过，这并不代表着厂商最终做不到近似的画面效果。技术的发展总是突飞猛进的,几年前费尽力气的预渲染CG，若干年后肯定会有更好的技术来解决。如果主机有幸能够活到自己的晚年，那么凭借着天才的美工和程序，还是能够看到接近甚至超过主机演示效果的。

——新主机性能的提高将会给开发商的软件开发成本带来上涨，根据目前的情况看，这样的上涨与现在相比会是一个怎样的程度？

我们经常可以看到这个成本的问题被媒体拿出来说事，但实际上究竟这成本是怎么涨的？究竟能涨多少？恐怕大多数人都不会很清楚。有的人认为主机的性能强了，工作量就必然加大，从而导致开发人员成本的上升,这种想法其实是不完全的。比方从XB进化到XB360，原来3000个面做一个角色，现在可能要10000个面，看上去工作量大了三倍，但实际上，用10000个面画个漂亮的角色要比用3000个面的技术水准更低，也就是说对美工

的要求其实是降低了，实际上美工的单位成本是下降了的。不过在另外方面，由于主机的运算能力加强了，以脚本为基础的AI工作量也就有了显著的增长，就需要更多人工来完成工作，动画、特效，也都是如此。

不过现在MS提出的Xenon解决方案正是针对这个问题来考虑的。它强调库的支持，也就是说，作为程序员来讲，你并不需要花更多的时间去考虑如何做，你只需告诉机器你需要做什么，然后调用相应的库就可以了，微软已经帮你实现了大部分的功能。从这个角度来说，未来的开发成本，尤其是XB360，可能并不会有很大的提高。

——根据目前掌握的资料，微软将宝押在了倾力打造的网络社区概念上，微软力推的这套系统是否会对下一代主机的进化产生革命性的影响？如果成功的话家用机的网络时代是否可以说正式到来？

网络时代是否到来不是MS决定的，而是ISP。没有好的网络服务商，100个微软有再好的点子也没有用。目前就国内的实际情况来看，ISP和终端用户的情况都比较复杂，网速较慢，离网络时代还有很大的距离。这不是以360能够左右的。



——任天堂到底想如何革命？

这个问题要问岩田聪或者宫本茂，现在没人比他们更清楚了（大笑）。我觉得革命对任天堂是个挑战，同时对玩家和开发商也是个挑战，任何创新都有风险，关键在于市场是否能够承受。

——欧美的开发商对于三大主机的态度如何？

微软和索尼都是没人愿意得罪的主，现在绝大多数厂商都是全平台制霸，然后根据对方给出的条件有限度的做独占。至于"革命"，关键还是任天堂要拿出让软件商信服的故事，让开发商确信自己能够赚钱，如果只是一昧地为了道义去支持，最终可能会搞得像Capcom一样不好收场。

——XBOX与XBOX360的之间将会如何完成过渡，毕竟现在XBOX正处于最火的时期。

主机的更新换代如何顺利交接始终是个难点，在这方面，向下兼容算是个不错的选择。另一方面，微软把很多原本计划在XB上面出现的游戏都转移到了XB360上，这也迫使一部分玩家升级自己的主机。很难说这样的做法好或者不好，关键还是要看最终的销售结果。

——PS时期SONY宣传的"所有游戏集结到一起"的概念，PS2时期则以DVD、更时尚的包装成就了霸业的延续，而未来的PS3，SONY会选择继承延续还是完全革新？

应当承认，PS2对DVD时代的到来起了巨大的推动作用，而现在PS3正处于一个类似的时机，索尼想在蓝光DVD到来的前夕重现DVD时代的辉煌，而这个梦想就需要借助PS3来实现。所以从商业手法上来看，PS3应该会和PS2一脉相承，基本框架都会是差不多的。

——下一代家用机的决胜将会取决于哪方面？

现在说这个还为时过早，一般总是等胜负分明了才回头来看原因（笑）。基本上，三家主机各有所长，XB360的整体性能还不错，采用的都是比较成熟的技术，主机的成本可控度高，产能问题不大，首发软件比较多；而PS3的机能最为强劲，支持的软件也很不错，但蓝光初期的不良率可能会比较高，这样主机的成本和产能就都是一个问题，至于NR，现在只知道机能肯定是三者中最弱的，但游戏方法不明，所以还是等一切都清楚了再讨论会比较好些。

——任天堂这次的革命所透露的消息非常少，大家对GBM的关注都似乎要比革命多，GBM是否就是为了让任天堂在E3上不至于太尴尬才推出的？

这个和尴尬无关，和牵制对手也无关。GBM就是任天堂一贯的策略：榨干主机的最后一滴利润。从FC到NGC，从GBA到NDS，除了一个不争气的VB，任氏的每个产品都会反反复复地推出不同的小更新，以延长自己的生命线。所以，出GBM并不是新闻，不出GBM对任天堂来说才是新闻。

——现在的GBA游戏推出的数量越来越少，这次GBM的出现是否会重新使游戏厂商热衷于GBA游戏的开发？

还行吧，在日本GBA发售表里的作品肯定比XB要多。主机的销量摆在那边，开发又简单，始终会有厂商愿意做的。

——在这次E3展上有多少中国人制作的家用机游戏出展？其品质和受欢迎程度如何？

现在的软件行业代工已经非常普及了，很多大公司在中国都有合作伙伴或者分社，所以很多游戏里都有中国开发者的汗水在里面。但是从外包发展到原创就是一个飞跃的问题了，目前国内的原创产品，还没有几个能够达到世界水平的，尤其在游戏和人物设计方面。而这一点和我们的国情有着很大的关系，不是一两天可以解决的。恐怕还要等上好几个E3，我们才能真正看到国人完全原创的高水平作品出现，并且受到广泛的欢迎。

——三大次世代主机这次都没有游戏可供试玩，分别是出于什么原因？

没什么，就是完成度问题。如果连XB360都没法提供高完成度的游戏，另两个就更是不能了。

——PS3和革命虽然现在公布了，但是距离发售日还有相当长的时间，其在外形和机能上是否还会有较大的变动。

工程设计不是请客吃饭，是一件相当细致复杂的工作，不可能在一年内有什么大的改变，最多只是在细节上有所变化。至于机能也是如此，重新设计架构冒的风险会很大，而小改动一般不会对机能产生多大的影响。

不过由于技术完成度方面的原因，机能下调还是有可能的。

——面对任天堂公布的GBM，索尼方面有什么关于掌机方面的举措？

PSP目前在美国很受欢迎，但关键还是要靠软件支持。PSP在日本已经从一货难求发展到低于NDS的周销量，好软件的缺乏是主要原因。但目前尚未看到索尼对此有何对策。

——本次E3展比较前一届在展出阵容、新闻的分量以及参观者的踊跃程度上有多大差异？

游戏很多，但大作没有。观众和媒体的焦点都集中到了新硬件的发售上，但可惜的是新硬件也只是水月镜花。E3的参观人数并不多，这主要因为他是业内展，不对外开放，自己搭台自己唱戏，所以和TGS这类没有可比性。

□责编/龙马

中国电玩榜

2005年第13期

本期截至统计日期共收到有效选票1355张

C H I N A T O P G A M E S

THE MOST WANTED GAMES 近期玩家最想玩到的游戏 最期待TOP15

统计时间 5月13日－5月27日 | 万众瞩目的最终幻想12发售日一跳再跳，2005年内发售无望，跳票记录直追当年勇者斗恶龙7！

1位 最终幻想12

上期 1

PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006年春 ■价格未定



计票：785

不出大家所料，关于本作的最新一条官方消息就是FF12将再次延期发售。据透露，本作在日本最早也得等到明年3月底之后才行，而美版的话估计起码就得拖到明年圣诞前后了。

2位 王国之心2

上期 4

PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2005年冬 ■价格未定



计票：754

在沉寂了许久并且将游戏发售日一延再延之后，史艾终于大发慈悲于E3之前放出了不少游戏中的最新精彩图片，花木兰、李翔以及李翔的三个活宝小弟都会在游戏中登场。

3位 第三次超级机器人大战α

上期 3

PS2 ■BANPRESTO ■模拟战略 ■2005.7.14 ■8379日元



计票：713

高达SEED中登场的强袭高达在游戏中也将会继承原作的换装系统，而传说巨神伊甸在游戏中也会通过一系列事件逐渐引发其能力，进入最终阶段后甚至将拥有无限能量。

4位 新·鬼武者 梦之黎明

上期 2

PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定

计票：684

鬼武者系列中经典的杂兵级喽罗“刀足轻”仍然会出现在本作中。



5位 格兰蒂亚3

上期 5

PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2005.8.4 ■7980日元

计票：607

游戏音乐由岩垂德行担纲，角色插画则是由吉成曜负责。



6位 灵魂能力3

上期 8

PS2 ■NAMCO ■格斗游戏 ■2005.11.1 ■价格未定

计票：552

前段时间官方突然宣布游戏发售日将会延期至十一月，具体原因不详。



7位 悠远传说

上期 6

PS2 ■NAMCO ■动作角色扮演 ■2005.8.25 ■7140日元

计票：513

游戏片头以及过场动画都是由知名的卡通公司Production I.G.制作。



8位 樱大战V 永别吾爱

上期 7

PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2005.7.7 ■8190日元

计票：441

根据最新得到的情报，“第六天魔王”织田信长将作为敌方大BOSS登场。



9位 新·我们的太阳

NEW

GBA ■KONAMI ■动作角色扮演 ■2005年夏 ■价格未定

计票：417

加戈的太阳枪再次进化，这次还能放出光环、爆弹和泡沫等东东。



10位 龙珠Z 爆发！

NEW

PS2 ■BANDAI ■动作游戏 ■2005年秋 ■7140日元

计票：382

在最新作中角色们身上的衣服将会随着打斗受伤而逐渐破裂。



11位 波斯王子3

上期 13

PS2 ■育碧 ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定

计票：365

12位 梦幻之星·宇宙

上期 10

PS2 ■SEGA ■网络动作角色扮演 ■2006年2月 ■价格未定

计票：317

13位 杀手7

上期 11

PS2 ■CAPCOM ■动作解谜冒险 ■2005.6.9 ■7140日元

计票：223

14位 零 －刺青之声－

上期 12

PS2 ■TECMO ■动作冒险解谜 ■2005.7.28 ■价格未定

计票：189

15位 恶魔城

上期 15

NDS ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.9.26 ■价格未定

计票：176

“我们的太阳”系列又将在GBA上推出第三部作品，从期待榜上来看这款由小岛秀夫监制的游戏在我国还是比较受欢迎的。不过就实际情况来看，该系列原本需要在太阳光下游玩的设定在我国D商们的“努力”之下算是完全白费了。而最终幻想12重复重复再重复的跳票行为估计让众多昂首期待的玩家们等到没脾气了。

本期 榜主手记

中国电玩榜网上投票地址：http://www.vgame.cn
凡是参与中国电玩榜投票的玩家均有机会参与抽奖

最近一段时间大家都将注意力放在一年一度的E3展上，相较而言可能花在玩游戏上的时间会少一些。从这期日本游戏销量榜上整体销量的下滑也可以明显看出来，许多玩家近期也都在热烈讨论PS3与XBOX360孰强孰弱。至于北斗个人而言，自然也是对E3展保持高度关注，但每晚玩到凌晨一点半的“良好作息制度”也一直没有被打破过。说起来，离上次新主机在E3展上亮相竟然已经有五、六年之久了，而且当年的几大新主机也是在不同年份的E3展上分开登场的。像今年这样，微软、索尼以及任天堂三大巨头同时发布新主机的热闹场景，对E3而言，虽然未必称得上是绝后，但空前是一定的了，吸引玩家眼球的数量恐怕也是历届最多的一次了。

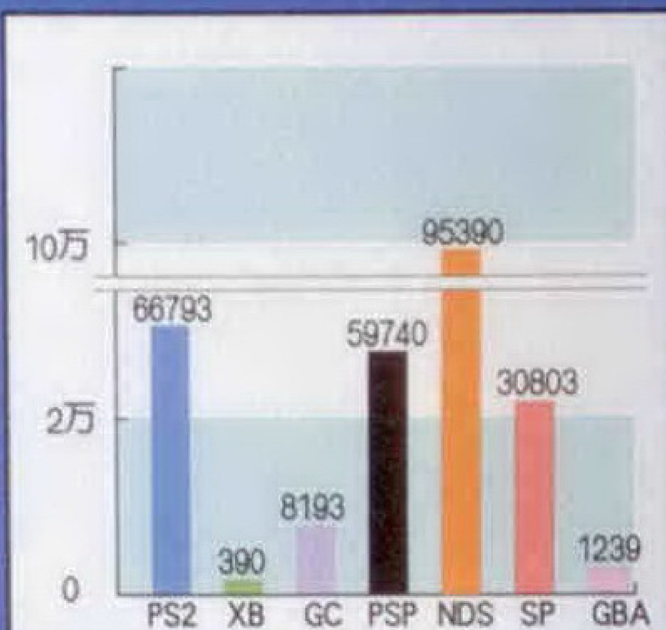
近期玩家玩的最多的游戏

最流行TOP15

THE MOST POPULAR GAMES

排名	上期	机种	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	计票
1位	上期 1	PS2	真·三国无双4	KOEI	动作冒险	2005.2.24	7140日元	807
2位	上期 5	PS2	战神	SCEA	动作冒险	2005.3.22	49.99美元	746
3位	上期 6	PS2	合金装备3·食蛇者	KONAMI	谍报动作	2004.11.16	7329日元	713
4位	上期 2	PS2	恶魔猎人3	CAPCOM	动作冒险	2005.2.17	7140日元	652
5位	上期 4	PS2	胜利十一人8·在线革命	KONAMI	体育游戏	2005.3.3	7329日元	621
6位	上期 3	PS2	勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主	SQUARE·ENIX	角色扮演	2004.11.27	9240日元	564
7位	上期 7	GBA	超级机器人大战OG2	BANPRESTO	模拟战略	2005.2.3	4800日元	489
8位	上期 8	PS2	实况世界足球·胜利十一人8	KONAMI	体育游戏	2004.8.5	7140日元	467
9位	上期 12	PS2	复活传说	NAMCO	角色扮演	2004.12.16	7140日元	362
10位	上期 9	PS2	GT赛车4	SCEI	赛车游戏	2004.12.28	7140日元	334
11位	再上榜	GBA	口袋妖怪·绿宝石	任天堂	角色扮演	2004.9.16	4800日元	271
12位	上期 10	GBA	真三国无双A	光荣	动作冒险	2005.3.24	4800日元	249
13位	上期 11	PS2	龙珠Z3	BANDAI	动作格斗	2005.2.10	7140日元	211
14位	上期 14	PS2	光明力量NEO	SEGA	动作角色扮演	2005.3.24	7140日元	187
15位	上期 13	PS2	浪漫沙加 吟游诗歌	SQUARE·ENIX	角色扮演	2005.4.21	7140日元	144

这次上榜的唯一一款“新”游戏就是之前曾多次上榜的口袋妖怪·绿宝石……看来口袋妖怪的魅力果然是无穷的，玩掌机的朋友应该绝大部分都接触过口袋妖怪系列，如果不是版本太多而且最近也没有新作的话，估计本流行榜上还会见到更多PM们的身影。PS2上的动作冒险游戏大作战神名次也再次上升，将恶魔猎人3赶了下来，相信这款新近崛起的动作游戏大作的续集必然会在PS3上登场。



日本硬件双周销量统计

本期NDS在任天狗的无敌魅力推动之下，硬件销量继续一路领先，将包括家用机在内的所有其他硬件都远远抛在身后。考虑到这种养成类游戏慢热的特点，其对NDS销量的促进力很可能会持续很长时间。此外，在最近GBA游戏比较贫乏的情况下，GBASP销量又增加了一半，不难看出其生命力的顽强。

本期统计时间：2005.5.2—2005.5.15

英国家用机游戏周间排行榜

ENGLAND WEEKLY GAME RANKING 5月15日－5月21日

星球大战的魅力果然无敌，虽然客观来讲游戏质量只是一般，但戴上星战光环之后马上就势不可挡地夺得排行榜第一的宝座。而去年下半年发售的实况8在欧洲也一样颇受欢迎，这次又挤进了排行榜前十。此外，实况8在欧美的英文名叫做“Pro Evolution Soccer 4”，而不是我们通常所说的“Winning Eleven 8”。

排名	机种	游戏名	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	星球大战前传3·西斯的复仇	Activision	2005.5.5	动作冒险	39.99英镑
2位	PS2	冠军足球经理	Eidos	2005.5.13	育成足球	39.99英镑
3位	XB	Forza Motorsport	微软	2005.5.13	赛车竞速	39.99英镑
4位	PS2	乐高星球大战	Eidos	2005.4.22	动作游戏	29.99英镑
5位	PS2	午夜俱乐部3·打击版	Rockstar	2005.4.15	赛车游戏	39.99英镑
6位	PS2	FIFA街头足球	EA	2005.3.11	体育竞技	39.99英镑
7位	PS2	歌星·流行世界	SCEE	2005.5.13	音乐游戏	19.99英镑
8位	PS2	GT赛车4	SCEE	2005.3.9	赛车游戏	29.99英镑
9位	PS2	分裂细胞·混沌理论	育碧	2005.4.1	动作冒险	39.99英镑
10位	PS2	实况世界足球·胜利十一人8	SCEE	2004.10.15	体育竞技	39.99英镑

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 5月2日－5月15日

本期日本游戏销量榜前两名仍然是任天狗和浪漫沙加，需要一提的就是任天狗是分为“柴犬”、“吉娃娃”和“达克斯犬”三个版本同时推出的，为了统计方便，销量榜上的数据是三个版本的销量总和。史艾推出的前线任务在线版头三天就获得了将近三万的成绩，对于一款网络游戏而言算是不错的了。

排名	机种	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	NDS	任天狗	任天堂	宠物培养	2005.4.21	4800日元	93916
2位	PS2	浪漫沙加·吟游之歌	SQUARE·ENIX	角色扮演	2005.4.21	7140日元	91669
3位	PS2	实况棒球2005	NAMCO	体育竞技	2005.4.21	6800日元	44291
4位	NDS	火影忍者–最强忍者大集结3	TOMY	动作游戏	2005.4.21	5040日元	38185
5位	PS2	机动战士高达·一年战争	BANDAI	动作射击	2005.4.7	7140日元	37601
6位	PS2	前线任务ONLINE	SQUARE·ENIX	战略模拟	2005.5.12	6800日元	27324
7位	NDS	触摸！卡比·魔法的画笔	任天堂	动作游戏	2005.3.24	4800日元	18764
8位	GC	火炎纹章·苍炎之轨迹	任天堂	模拟战略	2005.4.20	6800日元	16636
9位	PS2	德比赛马	SCE	育成模拟	2005.4.21	4800日元	16063
10位	GBA	洛克人ZERO4	CAPCOM	动作游戏	2005.4.21	4990日元	12467

■下期中国电玩榜奖品预告



PS2 XBOX GC PSP DS GBA

NEW RELEASE

最新作游戏情报 two' WEEKS 6.1～6.16

PICK UP

攻 研 烧 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作，通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择，“最新作游戏情报”将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。

烧 评

? 封面待定

英雄传说4 朱红之泪

官方原名：英雄传说 朱红泪

角色扮演

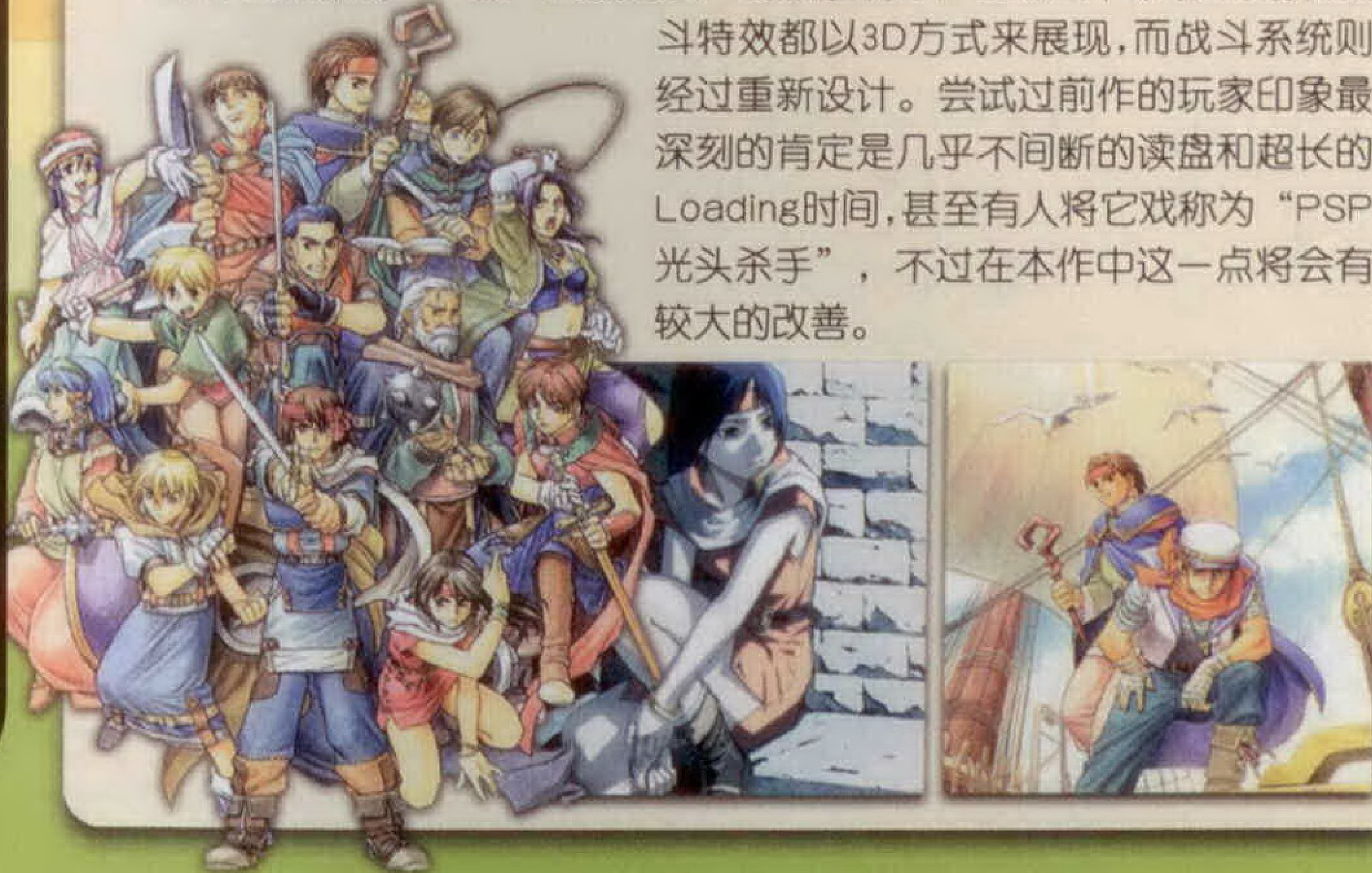
PSP	BANDAI	2005.6.2	5040日元
UMD	日版	1人	全年龄

悠远流传的美丽传说永不终结

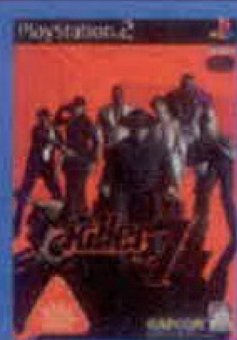
“朱红之泪”是由FALCOM公司出品的著名角色扮演游戏“英雄传说”系列中的第四作，也是该系列中“卡卡布三部曲”的第二部。继前作“白发魔女”之后，BANDAI将本作也移植到了PSP平台上。

PSP版“朱红之泪”是以原作剧情为基础重新制作的，由著名插画家岩崎美奈子担任美术设定。从剧情年代背景上来看，“朱红之泪”在“卡卡布三部曲”中是最早的一部。

本作仍然采用PSP版“白发魔女”的引擎制作，在游戏中，人物行动和战斗特效都以3D方式来展现，而战斗系统则经过重新设计。尝试过前作的玩家印象最深刻的肯定是几乎不间断的读盘和超长的Loading时间，甚至有人将它戏称为“PSP光头杀手”，不过在本作中这一点将会有较大的改善。



攻 评



杀手7

官方原名：KILLER7

动作冒险

PS2	CAPCOM	2005.6.9	7140日元
8厘米DVD	日版	1人	18岁以上

冷酷的世界，分裂的人格

话题作品《杀手7》终于就要推出了，各位是否已经迫不及待想要尝试了呢？本游戏特立独行的画面风格和世界观设定都使得人们对它充满了期待，当然CAPCOM的制作实力也是吸引玩家的一大原因。

从以前的报道中，大家应该了解到游戏的关键词之一就是“人格分裂”：具有七重人格的杀手——听起来就已经很具诱惑性了（让人想起“幽游白书”中的仙水忍，呵呵），诡异的剧情线索更增添了它的魅力。相信真正玩到本作后，大家一定会受到一种全新的冲击！本游戏将同时发售NGC和PS2版本，售价同为7140日元，动作冒险类游戏爱好者不要错过！

杀手世界中的异类



←本游戏最吸引眼球的就是独特的画面风格，虽然简单但是韵味十足。

谜影重重 步步杀机





←七个各具特点和绝技的人格无疑将给玩家带来一种与众不同的游戏体验。



少女义经传2 超越时空的契约

官方原名：少女义经传2 时を超える契り

角色扮演

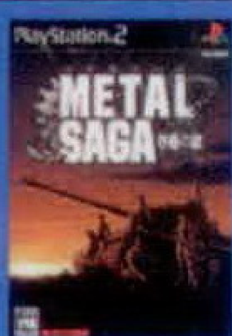
PS2	WELLMADE	2005.6.9	5250日元
DVD	日版	1人	全年龄

重绘源平时代的浪漫画卷

源平合战结束后，弁庆从源平时代回到了现代日本。但是他的心中无时无刻不挂念着那些曾经与他并肩作战的少女们。为了一解心中的烦闷，弁庆和朋友们一起去京都旅行，并且投宿在一家看起来非常普通的旅店中。半夜时分，无法入睡的弁庆无意间推开了窗户，却被一道神秘的光线吸入了时间的隧道之中。不知经过了多少时间，弁庆被人从昏迷中摇醒，而当他睁开双眼的时候，却赫然发现自己面前的就是想念多时的源九罗香……

在最近一段时间的“义经热”中，《少女义经传》恐怕是最为另类的一款游戏了。它把日本历史上的著名武将源九郎义经（也就是游戏中的源九罗香）演绎成了女儿之身，而义经的忠实随从武藏坊弁庆则是来自未来的高校生……正因为这样别出心裁的剧情，使得前作受到了不少玩家的青睐。当然，厂商是不会让这个故事就此终结的。于是在续作之中，便发生了上面提到的一幕。怎么样，还不快来和少女义经结伴同行？





攻评

机甲传说 沙尘之锁

官方原名：METAL SAGA 沙尘之锁

角色扮演	PS2	SUCCESS	2005.6.9	7329日元
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

人气大作相隔10年之后的重生！

1991年发售的《重装机兵》是FC晚期RPG作品中较为优秀的一款，也是DATA EAST公司的代表作品之一，其后分别于93年和95年推出过续作，国内还有过中文化的卡带，相信老玩家们不会对它感到陌生。继前段时间的GBA版本之后，本系列终于以“机甲传说”为名在PS2上重生了。

PS2版《机甲传说 沙尘之锁》将是该系列第一次以3D化的面貌呈现于玩家面前。制作者的口号是“注重玩家的选择权利，提供超高的自由度”。在本游戏中共有800个以上的可触发事件，并且还提供了丰富的剧情分支，导向多个最终结局，还包含了10种以上的迷你游戏。想要完全体验各个细节，通关一次大概是远远不够的。此外，游戏中的机甲设定也是受到注目的部分，在3D化的画面下，让你重温FC年代的回忆。







←这种人设风格看起来颇为特别，令人过目不忘。



攻评

骑龙者2：封印之红、背德之黑

官方原名：ドラッグオンドラグーン2 封印の红、背德の黑

动作角色扮演	PS2	SQUARE-ENIX	2005.6.16	7140日元
	DVD-ROM	日版	1人	17岁以上

巨龙再现！关于忠诚和背叛的战斗

《骑龙者》当初作为SQUARE和ENIX合并后的第一批大作之一而广受关注，尽管从动作游戏的角度来讲它的手感不如人意，但是其剧情设定和配乐还是得到了好评（看来RPG厂商就是RPG厂商啊……）。

本作的故事发生于前作18年之后。为了永远封印邪恶力量，人们制作了五枚“封印钥匙”，并且由“封印骑士团”负责守护。通晓龙族语言的青年诺威就隶属于这支骑士团，然而他并没有预料到一场新的混乱即将席卷整个世界。在与圣女玛娜相遇之后，诺威的命运之轮开始朝向不可猜测的方向轮转，故事就此展开了。骑乘巨龙翱翔于天际的战斗仍然将是本作中的重点之一，相信游戏在其他方面也将有更好的表现。









←前作的手感是受到诟病的部分，相信本作会对此作出改进和强化，否则就无法成为完美的作品了。



超执刀

官方原名：超执刀 カドゥケウス

策略模拟	DS	ATLUS	2005.6.16	5040日元
	卡带	日版	1人	全年龄

又是一款以外科医生为主角的游戏登陆NDS平台，不过与之前的“天堂独太”较为写实的风格不同的是，本作具有比较浓厚的奇幻色彩。游戏中的主人公是具有所谓“超执刀”特异功能的年轻外科医生月森孝介，凭借潜藏于体内的异能，与搭档的护士利根川安琪一起，为了治病救人而与各种病毒、寄生虫以及其他的致病源而搏斗。

其实在医生这个职业中，外科手术确实是最紧张的部分，很多影视作品都对外科医生有过描述，想必有不少玩家也对此产生了兴趣，希望有朝一日自己也可以成为用手术刀救死扶伤的斗士吧。本游戏就利用到了NDS的各种独特设计来满足各位的愿望。借助NDS的触摸屏幕输入功能，玩家可以使用触摸笔来模仿外科手术中的切割、缝合、注射、导引等工作。另外甚至还需要使用麦克风语音输入功能，用自己的呼唤来激励病患者的求生意志，共同战胜病魔。是不是马上就想来尝试一番了呢？





超能医生！手术刀由你掌控！





←可爱的助手利根川安琪。



烧评

EYETOY: PLAY2

官方原名：EYETOY: PLAY2

益智休闲	PS2	SCEI	2005.6.16	4725日元
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

PLAY MORE, ENJOY MORE

EYETOY虽然掀起过一段时间的热潮，不过这种相对传统形式来说比较“另类”的游戏总给人一种无法持久流行的感觉。不管怎么样，对于游戏制作者的创新思路还是应该肯定的。尤其是EYETOY强调身体的运动，对于经常长时间保持坐姿而且持续用眼的玩家群来说是非常有利的。所以不妨暂时丢开手柄，让你的身体动起来，跟我们一起运动运动吧！

在这里还想提到一点在E3展会上传来的消息：游戏制作商们正在着力开发此类即时动作捕捉游戏更多的潜能，在今后的游戏中玩家们将可以利用摄像头进行更复杂的游戏操作。例如与游戏中的人物进行交流，实现真正意义上的“人机对话”等等。听起来似乎还是很遥远的事情，不过其实已经近在眼前了！那现在就先用EYETOY来练习一下吧，呵呵！



EDITORS' VOICE 编辑点评

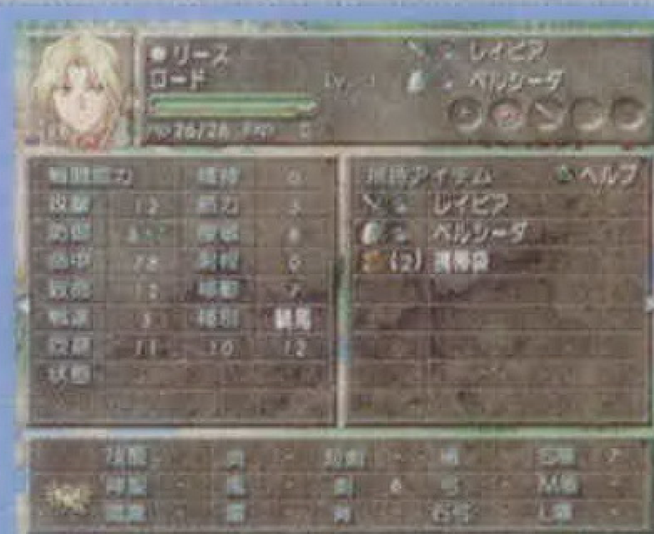
PLAYSTATION2 / XBOX / GAMECUBE

机种 | 厂商 | 游戏类型 | 媒体 | 发售日 | 版本 | 记忆容量 | 游戏人数 | 玩家对象

5月16日 ▶▶▶ 5月31日

	解馋	点心	点心	解闷
游戏	贝尔威克传说 ベルウィックサーガ	NAMCO对CAPCOM ナムコ クロス カプコン	恶魔战士暗夜全记录 ヴァンパイア ダークストーカーズコレクション	式神之城2 式神之城2
机种	PS2	PS2	PS2	PS2
厂商	ENTERBRAIN	NAMCO	CAPCOM	TAITO
游戏类型	战略角色扮演	战略模拟	对战格斗	射击动作
媒体	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM
发售日	2005年5月26日	2005年5月26日	2005年5月19日	2005年5月19日
版本	日版	日版	日版	日版
记忆容量	1775KB	338KB	200KB	80KB
游戏人数	1人	1人	1-2人	1-4人
玩家对象	全年龄推荐	12岁以上	15岁以上	全年龄推荐

贝尔威克传说



火焰纹章系列生父出走后一力挺起的新系列，前作以其超高的品质博得满堂彩。虽吃了官司赔去了数千万，但最终还是盈利，足见其受欢迎程度。

力求在“火纹”基础上实现耳目一新的游戏，最初上手会感到难度颇高。由于武器耐久度没有明确的显示，以及非击倒敌人的角色无法获得经验值的设定，对于策略提出了更高的挑战。此外，取消斗技场的设定，对于火纹迷来说也是个一时难以接受的变革，不过，把机械的练级转化为对于战术思想的考察，却未尝不是一件好事。作为PS2后期游戏，本作的画面效果明显落后于时代，但是接近60关的庞大内容却能令真正的FANS大呼过瘾。

这才是火纹系列的正宗传人！也许在部分人看来难度有些高得无法接受，但个人认为这实际是新的回合系统以及全新攻击反击关系判定所带来的，至于命中率的确是有些问题，但敌人也有80%MISS，我方也有40%命中的时候，总的说还是很公平的。而且AI的脑瓜似乎明显没有776灵光了，难道退化了？总的来说，在火纹招牌在老任手里逐渐降低门槛而失去特色的现在，本作的出现对老FANS们无疑于一针强心剂，这才是系列真正的精髓，向回归原点致敬！

首先向厂商在这个战略游戏越来越不用动脑筋就能通关、连火纹都开始妥协的情况下还能坚持走高难度路线的作风敬礼！尽管游戏的画面确实太过“朴素”，战斗动画的制作也极为简单，可一旦深入到游戏系统，绝对是一款超级谋杀游戏时间的神作。地图改为六格制使得玩家在战术指定上有了更多的变数，相当丰富的特技也使战斗乐趣倍增，唯一可惜的是弓箭手在本作中似乎完全成了废柴。

绝赞！最喜欢的游戏类型，最喜欢的人设风格，最喜欢的架空设定！（以上只是月亮的个人喜好）虽说已经被告了一次，但从本作中仍然不难看出《火纹》的痕迹。游戏的剧情非常值得称道，虽说还是老套的战火纷争英雄骑士，但庞大恢宏而又不空洞，事件场面层出不穷，角色也都有其独特的性格魅力。在系统上，除了武器防具会损坏外马匹也会受伤，敌我“同时回合制”更提高了游戏战略性的临场感。此外，关于俘虏、料理、武器道具合成等设定也更加丰富。推荐，不可不玩！

NAMCO对CAPCOM



NAMCO与CAPCOM两大名厂携手巨献的作品，游戏轻松明快，两大厂知名角色都会出现在游戏中，相信会对FANS有着绝大的杀伤力。

这是一款关公战秦琼的大杂烩游戏，隆、肯、御剑等等一系列角色的登场，确实是个比较有杀伤力的卖点。而根据角色间关系的组合，还会出现“多对一”、甚至“多对多”的特殊攻击，玩家可以在不知不觉间找到熟悉的感觉。虽然画面风格稍显简陋，但是众多久违的面孔却有效地弥补了视觉缺憾。真正的不足在于情节过于老土，没有正统战棋游戏所引以为豪的厚重基调，大概这也是此类游戏难以逾越的怪圈吧。

觉得本作应该改叫“超级南猛家妇大战”……因为游戏的整体感觉和机战系列实在是太像了，除了没有精神以外，基本的战斗系统，以及情节发展套路，跟机战完全一样。不过对于我国玩家来说，伴随大家一起长大的隆肯春丽绝对要比机战里一些连日本人都很少知道的怪机器人要更有号召力，玩家的代入感也会更强。另外游戏的战斗系统也很出彩，不仅是众多经典动作的回归，更有很高的战术含量。

相信对许多玩家而言，购买本作更多的是为了感受两大著名游戏厂商经典角色们梦幻般的集结吧。游戏本身的素质相当高，类似机战系列的战斗游戏，除了特殊技外无法进行反击，而且战斗中加入了一定的动作成份。游戏整体难度不大，不过每一关都差不多得花一个小时来完成，长时间游玩可能会略感疲劳。虽然就热血和激情方面不如机战，但能看到这些著名的角色足以让人兴奋了。

一场混战，恶搞无极限，来自2大公司超过200名以上的角色在此集结。游戏的出场角色阵容史无前例的华丽，《异度传说》《铁拳》《恶魔战士》《街霸》，不管什么类型的游戏什么类型的角色统统揉到了一起！本作采用了战棋式游戏方式，而非对战格斗，一旦敌人进入攻击范围即可展开战斗，当然必杀技也是不可或缺的啦。虽然剧情完全无厘头的让月亮无法接受，但组合COMBO的变化还是很能刺激玩家游戏欲望的。

恶魔战士暗夜全记录



昔日CAPCOM街机霸业的又一块里程碑，作品将系列全部收录在一张光盘，具有非凡的收藏价值。同时游戏的品质也是非常好的。

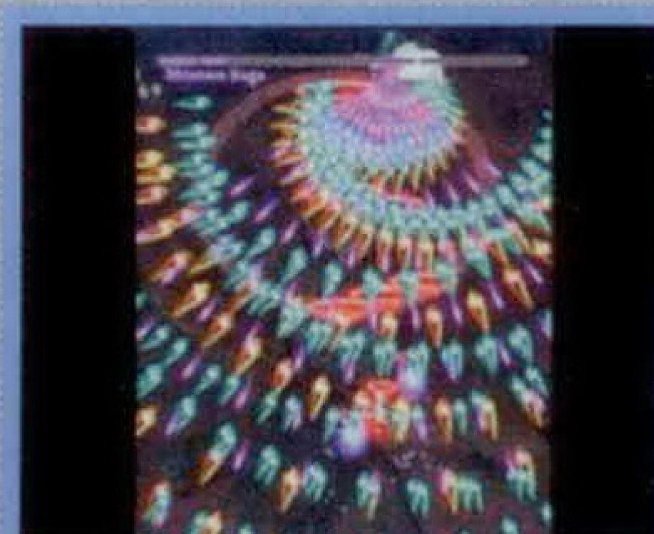
同样是收藏价值大于实际游戏意义的一作，5款收录游戏应该能让当年痴迷的玩家心动不已，而训练模式和插画设定资料集也是颇具诱惑力的卖点。另外据说CAPCOM将各代中的角色平衡性进行了调整，对于FANS来说这算是个用心良苦的改良，只是普通玩家却很难察觉其中的变化。在2D格斗游戏逐渐没落的时候，这样的游戏已然显得另类，尽管他们曾经辉煌一时。

我想对于经历过那个时代的人来说，买下这张盘时的心里绝对不会有半点犹豫。与其说是买了一个游戏，不如说是买下自己一段对往昔的回忆。虽然游戏没有什么太大感动，但全系列作品汇集在一张盘里，绝对有收藏价值和附加意义。而且游戏的模式很体贴，读盘速度也随着时代而得到了进化。虽然现在的夜空中已经难觅这些黑暗霸王们了，但这段记忆是绝对不会被遗忘的。如果你也是这么想的话，这个游戏一定适合你。

CAPCOM街机经典格斗游戏名作复活，一张游戏碟中收录5款系列作品无疑让恶魔战士的FANS们大呼物超所值。游戏中除了街机模式之外，也为家用机玩家体贴的增加了新手上路的训练模式，此外丰富的角色插画及设定资料都是吸引玩家掏腰包的杀手锏。各代作品也不是原样照搬的移植，合集中再次对角色之间的平衡性所作的调整也充分体现出CAPCOM对此次炒冷饭的高度诚意。

经典的2D对战格斗游戏系列，性感惹火充满野性的莫尼卡即使对女性也同样拥有强大的杀伤力。游戏在人设上极具特色，风格自成一统。目押、EX必杀技等系统也对同类游戏有着深厚的影响，爽快华丽一向是其标榜的卖点之一。本作收纳了5款经典之作，而且还加入了画廊等要素。对于很多本系列的FANS而言确实值得收藏，想重新回顾一下以前2D时代的人，这可是个好机会哦。

式神之城2



街机著名射击作品的移植作品，此次游戏在一些细节的地方做了修正后再次推出，在整体表现效果上要更完美。值得喜欢传统射击游戏的朋友们尝试。

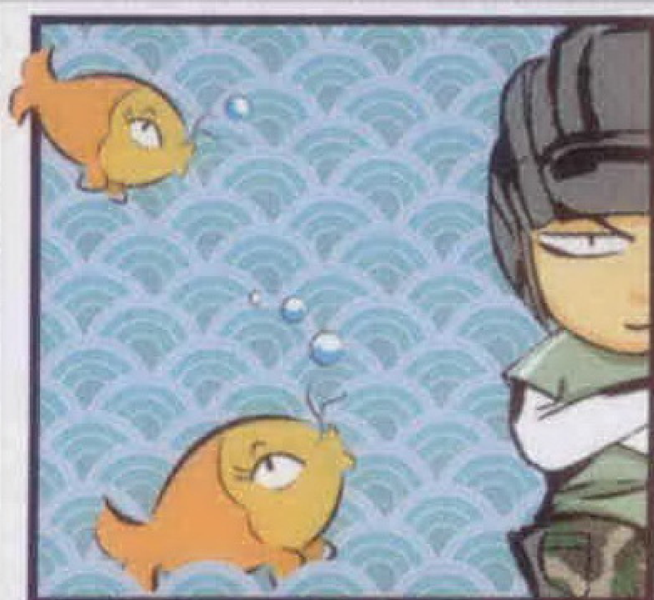
这是一款令人热血沸腾的射击游戏，尤其当接近敌人和子弹时破坏力大增的设定，确实可以让玩家在提心吊胆的同时体会非凡的成就感。作为移植自街机的游戏，PS2版很好地展现了原作的精髓，而新追加的练习和画廊等模式也使得收藏价值大大提升。虽然是2D画面，但是颜色绚丽，气氛非常热烈，弹幕和炸裂的特效也经过了精雕细琢，只是游戏难度一时令射击苦手难以接受。

相信国内XB玩家要比PS2玩家对这个系列更加熟悉。因为比起XB版的作品来说，PS2版在很多地方都存有这样或那样的缺陷，虽然都是一些细节方面的东西，但也稍微让人感觉有点别扭。这次的新版本在大的方向性问题上无甚变化，不过却对前版中一些细节性的问题做出了足以让人满意的调整。本来作品的素质在街机射击界中就是非常不错的作品，再得到细节调整后整体的表现就更好了，值得射击迷们尝试。

本作是去年同名作的廉价版，系统上的变更很小，不过这次新角色的追加以及众多人气声优的配音多少还是能够让喜欢该系列的玩家们高兴的。TAITO的射击游戏操作感自然是不必多说了，一如既往的优秀；本作的难度虽然不能跟"怒首领蜂大往生"那样的高难度作品相提并论，仍然还是颇有挑战性的。虽然游戏本身的素质不错，但毕竟只是一款没什么新意的廉价版作品。

从街机上著名的射击游戏移植而来。虽然本作属于射击类，但从东京上空发生异变，到几名各具特色拥有不同能力的少男少女，整体剧情和画面都充满了日式奇幻风格。游戏本身质量不俗，不仅在模式上选择颇多关于攻击方式、奖励等系统设定也相当详细，大大提高了游戏性，弹幕则一如既往的令人眼花缭乱，手感也算是刺激。当然，厂商也没有忘记加入EXTRA OPTION等PS2版的原创要素，尽管总体诚意不足但是小玩一下也无妨。

编者论派



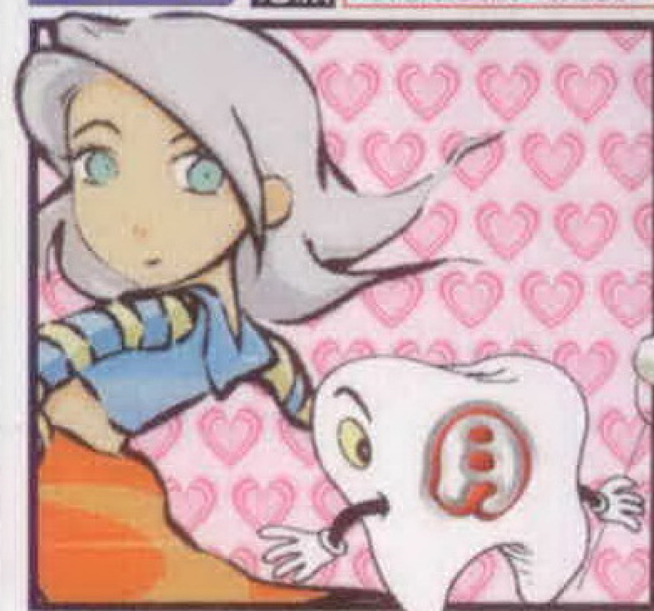
PERFECT 编者论派 ●追求完美派 极端追求游戏细节



无无 编者论派 ●无法无天派 游戏观点特立独行



北斗 编者论派 ●热血硬派 对低难度游戏无视



飞月 编者论派 ●人设至上派 以最初印像感受游戏

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2 / XBOX / GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

5月16日 ▶▶▶ 5月31日


小沛 编者论派 ●游戏通吃派 没有不玩的游戏


彩火 编者论派 ●理论研究派 书本知识极其丰富


唯夜 编者论派 ●究极耐心派 面对读盘毫无惧色


荇菜 编者论派 ●重度精修派 对沉迷的游戏极了解

饱饱 · 半熟英雄4 7人的半熟英雄

半熟英雄4～7人の半半熟英雄～



PS2	S·E
	角色扮演
DVD-ROM	2005年5月26日
日版	75KB
1人	全年龄对象

著名的RPG系列新作，自从在NDS上爆笑登场一次后，系列的搞笑潜能就被无限挖掘出来了，本作的评价就一句话：搞笑就是真理。

半熟英雄系列恶搞趣味真是有增无减，4代依旧是穿梭于2D和3D世界当中，玩家要去寻找7位持有蛋兽的英雄，而这些诸如弱智王子的英雄，却都肩负着拯救宇宙的伟大使命。这样的俗套剧情在别的游戏中也许是再没劲不过了，可是在本作中看着那些人煞有介事的样子，还真像那么回事。而本作中“百人对百人”的大规模作战，也是该系列首次出现的大场面。

《半熟英雄》是SQUARE于1988年首度推出的作品，游戏以天马行空的搞笑与幻想风格，成为 SQUARE独特的招牌作之一，后续推出多款续作，并于 2003 年重新出发，在多款主机上推出续作。而本作仍然是以RPG类型登陆PS2平台，游戏中仍然是以主角的2D世界与敌人的3D世界构成。另外值得一提的是，本次的PS2作品中担任配乐的植松伸夫，可算是FF系列的制作元老呢！

对于SE“颠覆严肃”的系列新作，自然是能看懂其中的语言才会获得最大的游戏乐趣。而这道门槛对于国内玩家来说，恐怕是限制了不少人。不过作品的搞笑同样会通过各种动作和画面表现出来，还是值得我们去体会一下的。此外游戏在系统方面并不马虎，蛋兽的组合搭配需要一定考虑，这其中是追求胜利、战略美学还是彰显个性，都有玩味之处。

很多RPG的主角们不是肩负拯救人类的使命就是身背国破家亡的的深仇，玩多了容易得抑郁症。SE对于煽情这方面最为拿手，因此在他们的产品阵营中出现这么一款纯搞笑的RPG就更加显得难能可贵。无论是人设、配乐还是剧情，乃至任何一个小细节，都体现着制作者的恶搞精神。当然别以为恶搞就等于乱搞，SE在系统设置方面也是功力高深的。日语能过关的话，此游戏一定不要错过。

点心 · 伊莉斯的炼金术士 永恒的玛娜2

イリスのアトリエ エターナルマナ2



PS2	GUST
	角色扮演
DVD-ROM	2005年5月26日
日版	372KB
1人	全年龄推荐

著名RPG作品系列的最新作，新作采取了更多新系统及新要素，双主角和更多精灵的出现让游戏显得更加丰富，新战斗系统也很出彩。

炼金术师刚走，炼金术士又来了！这次的作品首次采用了双主角的系统，男主角负责拯救世界，女主角负责用炼金术为男主角提供各种道具。听起来似乎没什么新意，但是玩起来却发现这样的切换使游戏减少了一味战斗的乏味感。至于战斗系统，本作用行动速度取代了回合制，因此战斗时的紧张感十足。另外值得一提的就是游戏清新的画面，看起来很是舒心。

画面清新和人设可爱，是本系列的一贯传统，而且在本作中，游戏的战斗系统又进行了强化，尤其是半即时的行动槽系统虽然并非原创，但确实经过改进后，使得游戏的战斗感更加紧张激烈。此外，游戏中依旧有大量探索要素，各种特技魔法的增长也更有乐趣。不过，作为整体风格相当传统的本作，在日本也走向了纯FANS路线，因此对国内大部分玩家而言，对其可能难有兴趣。

游戏漂亮的人设是直观上最吸引人的地方，确实是好可爱啊。与这个魔法世界那具有欧洲古典味道的格调和氛围搭配得相当好。既然名字都有“炼金术”，那自然也少不了“调和”、“炼制”这样的关键词；而它们在成为游戏的收集和育成要素的同时，也具有一致性地为世界观增添了魔幻的味道。此外在情节方面，本作的双主人公切换讲述使故事更具立体感。

“炼金工作室”系列不知不觉也出了这么多代的作品，一直不温不火，算是二线作品中比较出色的一款。游戏最大的卖点当然是精美的人设，女孩子们都非常可爱，给人亲切的感觉。本作继承了系列一贯的故事性特色，设计了双主角的剧情路线。而本来就是游戏重心的“调和”和“炼制”系统也进一步加强，提升了它们的功能以及在游戏中所占的比重。ATB的战斗系统设计得也不错，值得一试。

点心 · 幽游白书 FOREVER

幽★游★白书 FOREVER



PS2	BANPRESTO
	对战格斗
DVD-ROM	2005年5月19日
日版	115KB
1-2人	12岁以上

又是一个动漫作品的改编作，不过似乎在MD、SFC时代之后就很少见到这个系列了，看来本作又是一个借欧美动画复活的典型。

PS2上的前一作专注于重现游戏中的剧情而忽略了格斗的感觉，而本作在剧情上更进一步，加入了“仙水篇”和“魔强统一战”。不过这次收录的人物却大大减少了，只有12名。这次在格斗的手感上有了略微的提升。个人认为这一类型的作品，其制作主旨就是重温经典，至于游戏的可玩性并不见得是摆在第一位的。估计把故事模式穿版之后，很少有人会去认真研究其中的格斗技巧吧。

随着龙珠系列的成功，借助先进的卡通渲染技术，大量的动漫作品都开始游戏化了。也许是原作画风的原因，3D化后的人物角色并不如龙珠系列看起来那样舒服。当然，不少资深的玩家也难免拿本作与当年大名鼎鼎的魔强统一战做比较，也许从纯粹的游戏性上面很难超越前辈，但游戏丰富的模式和画面表现也能给原著的FANS们全新的感受。

知名动漫作品改变不了的“改编”命运，只是这一次，恐怕仍然只能算是随潮流的快餐之作。这次游戏的情节取材涵盖范围算是较大，从暗黑武道会一直到了魔界统一战，这对于原著fans来说更凸现了吸引力。本作的游玩方式仍然是对战格斗，时间稍长难免显得有些乏味，但对于这样的fans向作品，我们也不好期待得更多；不过游戏的BGM方面还是不错的。

永远的“幽白”，游戏标题让人感动。其实“幽白”游戏做来做去也不过就是那几个段子，暗黑武斗会、仙水、魔界统一，等等。人物设计也其实没有太多新鲜的东西，最大的意义只是在于让漫画迷们找回心中珍藏的回忆而已。不过本作还是颇有诚意，不但剧情流程比较完整，而且加入了原创的仙水剧情，对于曾经为幽白着迷的你来说还是有尝试的价值！

解闷 · 奥特曼NEXUS

ウルトラマンネクサス



PS2	BANDAI
	对战格斗
DVD-ROM	2005年5月26日
日版	61KB
1-2人	全年龄推荐

最新特撮电影的附属产品，整个游戏与目前在日本热演的电影联系非常紧密，巨大怪兽与咸蛋超人的对决，绝对是儿童节的特别推荐作品。

用“奥特曼”这款游戏来打发儿童节倒是不错的选择，因为同样是以怀旧为制作主旨的本作，很容易让人回想起当初那个令人怀念的无知童年。不过与去年推出的前作相比，本作的创新成分多了不少，首先是故事上又增加了新的更离谱的剧情，其次在怪兽的种类上也加入了更变态的成员。但是经典的变身场面依然保持原貌，喜欢怀旧又想有所创新的玩家不妨试一下。

非常纯粹的一部抢钱作品，无论是画面还是游戏系统，都可以说是现在的入门级水平，话又说回来，即使拿出天价的虚幻3引擎耗费上两三年来制作一个咸蛋超人的游戏，销量又能增加多少呢？不过游戏粗糙的感觉倒是挺符合奥特曼们粗犷的感觉。而游戏模式也非常简单直接，就是打倒怪物，以及对打而已。对于喜欢，尤其是看过NEXUS 奥特曼的朋友来说，拿来乐一乐还是不错的哦。

又是咸蛋超人……这种具有日本浓烈特摄风格的作品可实在不太对我们的口味；除非真的是奥特曼特摄片的fan，否则恐怕对其不会有什么兴趣。游戏靠的就是“改编”吃饭，虽然造型等方面是不会更改的“事实”，但我还是觉得，这恐怕会吓到小孩子吧。游戏类型是常见的FTG，战斗中所使用的必杀技会影响到之后的情节发展，算是有些意思的地方。

有时候想嘲笑一下日本人对于“特摄片”的独特品味，不过仔细一想自己童年时不也迷恋过“克塞号”么？奥特曼之所以能存在，自然有它的市场，只不过对于已经长大的我们确实有点难以接受而已……游戏当然是乏善可陈，一言以蔽之“初级”，纯属逗个闷子罢了。真的闲得无聊了拿来乐一乐则已，谁也不会对这个游戏太过当真吧。



以信仰之差，以神灵之名，持续500年的圣战拉开了帷幕。

自从很久很久以前拉斯贝利亚王国神秘消失后，大陆上就出现了信仰女神薇利亚的威利亚王国和信仰拉滋教的拉兹帝国。因信仰的差异，二者间一直小摩擦不断。于是西部诸国成立了贝尔威克同盟来抵抗帝国，但随着帝国实力的不断扩充，同盟中的小国逐渐遭到打击，同盟的根基在逐渐动摇……



Berwick Saga

Lazberia chronicle chapter 174

ベルウィックサーガ

PS2	本刊译名：贝尔威克传说			
战略角色扮演	ENTERBRAIN	2005.5.26	7140日元	1775K记忆卡
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄推荐

系统之人物参数

基本能力

筋力：相当于"力"，在装备剑枪斧弓的时候，攻击力为筋力+武器威力；装备石弓的时候则不加算；装备短剑的时候攻击力为武器威力+0到筋力间随机任意一个数值。另外因武器装备等导致的战斗速度低下时可以有一个筋力的1/2的数值抵差。

精神：即火纹系列中的"魔力"，主要影响的是魔法的攻击力，同时还决定对魔法的防御力，看来本作也是保持了TRS中魔力和魔防统一的传统。

俊敏：即"速"，影响回避能力的数值。

战斗能力

攻击：按前面筋力中所讲的决定攻击力，这里讲一下攻击力后面的符号含义。

+：表示因武器性能而增加的攻击次数。

+a：表示装备短剑时的随机攻击力附加。

/a：数字表示因武器的魔法属性而追加的伤害值。

Xn：表示装备了n回攻击特性的武器。

+nH：表示武器攻击力会因移动距离而增加，比如某枪表示为6+2H，则武器威力为6+（2X移动距离）。

防御：表示物理防御力，+n的数值为盾的防御力。

命中：由该类武器技能和装备的武器性能决定。

致命：即必杀率，由技能和武器以及特技决定。

战速：就是战斗速度，公式为战速=俊敏-（装备重量-筋力/2），主要影响回避能力。这个数值比对手高的时候，当攻击不中并躲开对手的反击时还可以再次攻击。此数值达到11以上时，对距离为1的攻击也可以反击，称为"切RI入MI反击"。

射程：有3种，0、0-1、1-2，由武器决定，只有相同射程时才能发动反击。

移动：角色的移动力，骑马后移动也会上升。

回避：有3个数值，从左到右分别是：0-1距离的物理攻击回避（公式为战速X2+地形效果+附加值）、0-1距离的魔法攻击回避（战速X2+附加值）、距离2及以上的物理・魔法回避（战速X2+地形效果X2+附加值）。

状态：有很多种，下面来讲解。

毒：每回合减少HP，可自动恢复。

睡眠：睡眠时索敌视野为1格，且敌人的攻击一定命中。

射击：自动射击状态，遭攻击后解除。

斧防御：发动特技"斧防御"后的状态。

混乱：无责任攻击敌我双方人员。

狂乱：无责任攻击我方人员。

挑发：被特技"挑发"命中，只会攻击特定的某角色。

轻伤：回避-10%，且容易进入重伤状态。

战斗不能：就是重伤，此时只能进行移动，且索敌视野为1。防御力为0，敌人的攻击一定命中。如果是敌人进入重伤状态的话我方可以将之捕获，获得他身上全部道具及经验值，日后还可以进行俘虏的交换等。

武器技能：即系列一贯的"技"，表示该角色可装备的武器防具的熟练度，数值将会加算到命中率和盾发动率当中，超过一定数值后还将影响必杀率。随着战斗进行次数的增加或升级都有机会提升，该数字如果为绿色的话则表示已经到了极限。





角色特殊技能详解

名称	功能
当て身	攻击力减半后增加轻伤确率33%，仅限物理攻击，有使用限制
居合	反击时以（技能值/2+40）%几率发动，发动后命中+33%、必杀+3%
怒り	受到敌人攻击后自动反击，发动几率为所受伤害值X3%，发动时命中率2倍，所受伤害也将加到攻击力中，仅在装备斧时有效
狩人	对在森林地形中的敌人无视地形效果，仅在装备弓、石弓时有效
愈し	3格以内的我方每回合自动恢复HP0-3
受け流し	（技能值+10）/2的几率发动，敌人攻击完全无效
马交换	可以和邻接的角色换马
斧回避	不容易被斧系武器击中
泳ぐ	可在水地形中自由移动
开锭	可以开门及宝箱等
崖移动	在悬崖地形时回避率也不会变成0%，常时有效
气合	每气合一次物理攻击+3，命中+10，最多可累计6次，在经过一次战斗后失效
强健	绝对不会受轻、重伤
强夺	击倒敌人后一定几率得到其所持品
护卫	当指定角色受到攻击时代替其作战
泷手	攻击命中时一定几率解除对手的盾装备，公式为（技能值/2+30）%
再移动	攻击后如有剩余移动力可再次移动
再攻击	攻击后可再次攻击，有使用制限
索敌	可发现3格内潜伏着的敌人
三连射	用弓进行3次攻击，有使用制限
指挥官	3格内我方角色命中率+10%
死斗	进行最大5回合的连续战斗
上级装备	可以使用等级+7等级的武器及装备
舍て身	只能对可以反击的对手使用，命中率+22%，但防御力变为0，且敌人的反击一定命中
先制射击	进入射击待机状态，对进入射程内的敌人自动攻击
全力移动	指令型，使用后移动力+1，但移动后只能进行待机
早熟	10级前获得经验值为1.2倍
狙击	增加弓系武器的命中率

名称	功能
スリ取る	战斗时一定几率得到敌人的道具
大剑	可以装备大剑系武器
盾熟练	盾发动率+18%
探索	可在探索点进行探索，取得道具
挑发	使5格内敌人以自己为目标进行突击
强弓	弓系武器射程+1，命中下降
投掷	战斗后将装备自动改为投掷前的装备
潜む	可隐藏自己，但与敌人邻接或3格内有"索敌"技能的敌人存在时无效，敌人进入潜伏的地点时进入战斗，我方取得先手攻击权。可潜伏的地形有：森林、砦、民家、灯台、馆、教会、番小屋等
必杀	增加下次攻击的必杀率
フォーク	可装备フォーク系的武器，常时有效
武器手入	少量降低装备武器损坏几率
粉碎	斧、大剑的攻击力为2倍，防御降低为0
待伏せ	被攻击时战速比对手快的话则先手突击

名称	功能
峰打ち	提高攻击的重伤确率
迷彩	地形的隐秘效果1.5倍
弓回避	不容易被弓打中，发动时弓系敌人的命中率上限为33%
ランス	可装备ランス系武器
掠夺	击倒敌人后获得金钱
连携	与3格内的我方角色有连携效果，命中+20%、必杀+4%
连射	弓系武器2连击，有使用限制
连续	一定几率2回连续攻击，仅在战速5以上时有效，公式为(技能值+10)/2+（战速-5）%
见切り	封住对手的致命攻击
疾走	移动力+1，常时有效
自己回复	自己无责任恢复自己的HP，数量相当于一个ヒール魔法的量，有使用限制
加护	当遭到死亡确定的攻击时，如果其判定为命中，则将命中率-10%进行再判定
夜目	索敌战斗时索敌范围+1

第一章 战う理由

◆胜利条件：馆制压
◆败北条件：リース、ウォードの死亡
◆对话：リースと イゼルナ

先在圣堂中对话，之后战斗开始。基本人物配置绝对是标准的火纹配置，高等级大叔+小红小绿俩亲卫+射箭手一只，唯一不同的是人物的设计风格有些许差异及射箭手可以骑马。一回合的话推进+熟悉操作吧，一回合结束时剧情出现：修女伊塞尔娜（イゼルナ）被逃兵骗到无人之处，正当逃兵要图谋不轨之时帅男哥哥迪安（ディアン）老套而又及时地出现，得救后MM自是一番感激。这中间唯一有悖于火纹常识的就是这个帅哥哥居然用斧……

~ STAGE POINT! ~

这对男女在杀人后跑路，这是第2回合及本关最要注意的地方。向下跑就是找死，以修女的低HP和斧男也不高的回避率去硬拼绝对是个死。只有一路上逃，这里有水滩（一块白色的地形，很不显眼），可以逃过去与大部队会合。中间有敌人杀来时尽量排好阵势，让斧男去挨打，修女的神圣魔法和"治愈"特技都可以帮他回复。在逃跑路线上有某个逃兵身上有钱袋，必杀之拿到。也可派一个骑士到过河处支援，这样可以确保他俩的生命安全。



主战场没什么特别的地方，需要注意的是只有杀死敌人的角色才能得到经验，而且本作的命中率让我想起了多年前曾受教的"第3次机器人大战"……经常有我方高命中被回避敌人低命中得手的事情，稍微习惯一下吧。守桥的小BOSSベンハー（一关就死的家伙怕是没谁想知道他叫什么吧，呵呵。还是友情提示一下，他叫贝哈）8级，还堵着桥，可以引出来打。我方22级老骑士大叔沃多（ウォード）的能力完全可以灭掉他，不过还是用大叔将其HP削减后让要培养的角色干掉之。这家伙用斧，速度也不快。之后过桥与众多杂碎一战，小绿莱昂（レオン）的"死斗"技能无疑是杂兵的天敌，5回合的拼命战不是一般人受得了的，如果他的敏捷成长不错的话完全可以当主力来用。





2回合结束后民家发生逃兵抢劫的剧情，这之后的15回合里让人进入这个有"？"的民家会发生情节，进入室内战，打死敌人后可以得到"イチイの木"。3回合结束后大骑士艾鲁巴特（エルバート）、与短弓骑士MM库莉丝（クリス）加入。艾鲁巴特4级，是冲锋的主战力。库莉丝虽然装备的短弓只能打一格，但命中要比那个能打2格的西罗库（シロック）强很多，值得培养。每5回合可以SAVE一次，与随时可以中断的SAVE不同，这个SAVE是正式的，读多少次也不会消失。因此，5回合及其倍数回合也成为了攻关或是凹点用的重要回合。后面就没什么好说的了，几个逃兵身上有钱袋，过一定回合就会开溜，要提早干掉。BOSS里切丝（リッチェンス，又是演一场就死的龙套）不会移动，大家围殴之吧，让想培养的角色干掉他后主角利斯（リース）下马去制压，第一关完成。

・副战役

本作的章节是由必打的主战场与选打的副情节组成的，副情节需要一定的引发条件，当然引发了也可以不打，完成主战场后直接到下一关。不过副情节不仅是练级宝地，也能收到很多新角色和得到很多道具，强烈推荐都打塌实了再进入下一章。不过主角利斯和沃多是不能参与这种战斗的，所以在主线剧情中要多多锻炼利斯。

Battle 1-1 非道の兄弟

◆难度：E　◆出击数：7
◆引发地点：完成主战役后进入城下町发生剧情
◆胜利条件：グリフ、グラフ兄弟击破/捕获

狭长的南北向地形，有3处水滩可以过河。推荐一气走到南边过河，因为敌人的增援会从南边出现，最好围而杀之，否则数目多了是个麻烦。北边派2个人上去攻击增援就足以了。主战力最好从南边走，目的是将弟弟グラフ引出来干掉，最好用艾鲁巴特的"挑发"把他引出来，之后围殴之干掉。其他敌人没有任何威胁，BOSSグリフ不会移动，只要攻击他就会出现剧情，神秘的女佣兵希尔威丝（シルウィス）出现将其打倒，过关后得到报酬金4500。

过关后主角利斯会去见威尔肯斯王，但他对利斯的态度非常恶劣："如今战事这么激烈，你父亲身为一介贵族，却只派你这个小孩子带些残兵来见我，这是不是戏弄本王啊？还是说你父亲要破坏同盟和约？！"利斯见状连忙解释："现在西线战事正紧，父王正与军机重臣们一起坚守西线，与3万帝国军对峙，臣以为国事为重，父王如此做，正是尽了一个贵族的职责。在下虽年幼无知，但所率皆为身经百战之精兵，父王派给在下的将领，皆是有统帅百万军马之能的大将。在下认为如此做，才是不负父王的身份及对陛下的尊重。"谁知国王听罢，只是轻蔑地说道："真搞不懂你们这些乡下人是怎么想的。"



此时，谢恩娜公主出来说话了："哥哥请你不要太过分！"国王大怒："什么！你怎么敢这么对我说话！看来我是太惯着你了，以后的会议你不要旁听了！"公主据理力争："贵族会议中王妃列席，这已是外交惯例。哥哥既然未娶，作为妹妹的我当然有资格列席。"国王见讨不到理，愤然离席而去。既然闹了个大红脸，利斯也只得先退下了。这时神官长追了上来，原来修女伊塞尔娜是她的女儿，在看到利斯的才华后决定让她跟随利斯，这样伊塞尔娜加入，队伍里终于有了个回复单位。

Battle 1-2 若き骑士たち

◆难度：E　◆出击数 5
◆引发地点：完成上一个副情节后到ヴェリア神殿，发生剧情。
◆胜利条件：ディサード击破/捕获
◆败北条件：全灭

修女的孩子中毒，其原因是有人在饮用水源的上游下了毒，两位年轻的骑士开始调查此事。战斗开始后得知是邪教教徒被人利用，在水里下了毒，连累了很多人。开始只有浪人骑士鲁瓦（ルヴィ）和阿萨（アーサー）两人，虽然级



别都不高，能力也不强，但是有培养的价值。不过显然不是在本关中培养，因为本关视野很差，只能看到周围3格内。开始时最好不要冒进，等待大部队到来。到来后就可以集体推进了，注意一定要保证几个人要快速突破。因为敌人的援军中一个邪教徒身上有带给BOSS的魔法，如果让他走到BOSS身边的话BOSS会拿到攻击黑魔法，会让这关难度骤增。BOSS拿到魔法的时间是第10回合，所以一定要在此前消灭掉那个从地图西边出现的增援教徒。最好用莱昂去死斗，一下灭掉他。之后就没什么难点了，阿萨的"全力移动"特技是开阔视野的好办法之一。BOSS有一个狂乱魔法，命中的话角色会疯狂攻击我方角色。开始剧情中那个HP只有1的教徒可以俘虏，从而得到的"镇静剂"可以消除这个效果。虽然只能用一次，但BOSS的狂乱魔法也只有一次。BOSS拿不到攻击魔法的话就是任人宰割的废柴，大家可随意处置。地图东侧地上的袋子里有"古代の符"，一定要拿到，之后扫清敌人过关。报酬是解毒剂（剧情道具）。

第二章 山贼讨伐

与国王的会见并不愉快，利斯率领的骑士团的马也被马贼盗走，真是诸事不顺。无奈下利斯只好率队与众山贼一战。

~ STAGE EVENT! ~

这是作品中一个很有特点的新要素。从第二章开始在战前主角可以在城镇内随意移动，有些地点有"?"标记还写有一些文字，这些文字就是事件的名字。进入该地点的话则情节引发，具体内容有很多，比如寻找道具、抓捕通缉犯等。引发剧情后在正式战斗中相关人物就会出现，按各事件的具体要求去完成就可以了，过关后再到引发剧情的地方去，会得到一些报酬或是道具。如果在战前不去引发事件，那么相关人物在战斗中就不会出现，或是出现了也不会携带相关重要道具，所以在进行正式情节战斗之前一定要养成将这些小事件全部引发的习惯。因为这些事件中可得到的道具或人物都比较重要，所以后面每一章小事件的具体情报我们都会给大家一一列出。

・妻の形见
发生地点：2章，进入剣と盾の店
委托内容：帮老板找回妻子的遗物"青水晶の指轮"
解决办法：击倒第7回合出现的盗贼ケルツァー得到"青水晶の指轮"
报酬：キルブレード入手

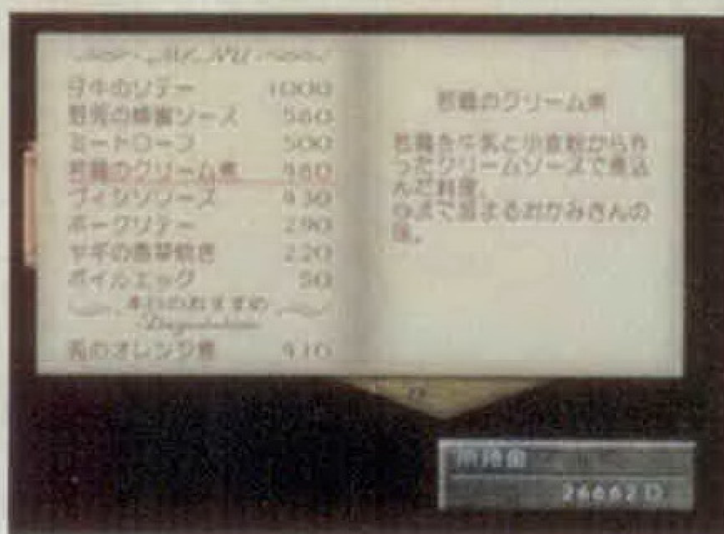
・恶党退治
发生地点：2章，进入佣兵ギルド
委托内容：得到关于通缉バレリントン的消息
解决办法：击倒或捕获バレリントン
报酬：金3000

・ニームの药草
发生地点：2章，进入修道院
委托内容：修女委托寻找药草（ベジュタ草）
解决办法：在关卡的民家中进行搜索，与出现的盗贼交手取得胜利
报酬 ベジュタ草

◆胜利条件：岩の制压（リース）
◆败北条件：リース、ウォードの死亡或是超过24回合
◆对话：セネ+リース、リース+クレイマー、リース+フェン
◆出击：クレイマー、フェイ、セネ+8人

这关开始就需要一定的战略性了。库莱马（クレイマー）、菲（フェイ）、塞妮（セネ）三人会出现在地图的右上方，这3人个个能力都没的说，集体行动可以确保万无一失，虽然没有恢复性单位，但3人的回避能力都足够，注意别让除库莱马的另二人站在悬崖地形上就OK了。这个小分队的任务是拦截身上有一个装满了恢复道具的道具袋的重伤山贼，将之俘虏后（建议把经验值给菲）就去清上方的敌人，再拿到上方山洞口的宝袋，里面是"スラブの体液"。之后在7回合时最西北的山洞会出现盗贼ケルツァー，他身上有完成小事件的重要道具"青水晶の指轮"，打倒后取得。之后就可以与大部队会合了，注意菲的能力强，武器好，雇佣的价格也便宜，要重点培养。

大部队扫清西岸的敌人后就要抢滩东岸，开始着手渡河了。进入第3章后会得到一些钱，所以这里最好买些马，有马的话作战会方便很多。这里有一个弓兵和马贼ピサーロ比较讨厌，因为我军的弓箭手们能力实在不够跟他叫板，如果雇佣了高能力的弓箭佣兵希尔威丝的话可以将他们射杀，否则就要过河后再杀之了。东岸的小BOSSザハロ的武器有+33%的破坏剑类武器的概率，用枪来干掉他吧。过河后与小BOSSオルテガ交手，他不过是HP高，死斗之。之后整个河岸都控制下来，就可以开始对BOSS战了。副BOSSベングリトン的能力非常强，且手中那把有属性的剑非常厉害，我军也只有沃多和佣兵卧龙（ウォロー）能跟他对上牙，建议用卧龙的死斗，因为在死斗的过程中他的连续和居合都有很大几率发动，比较有利。可能的话最好将之捕获，因为那把刀的数值实在很馋人……BOSSバレリントン的"气合"特技每用一次命中率+10%、攻击力+3，最大可累计6次……所以上来先用弓箭手射他一箭，费掉他累计的数值再殴之吧。15回合地图东南会出现フーバ，他比较倒霉的是通常会出现在我军的包围之中，







怎么办就不用我说了吧……他身上的财宝可是能卖5000大元的哟，别放过。西南的民家里要用塞妮去"探索"，这里进行5回合的室内战，战斗结束后我方角色HP不为0就可得到道具，这里得到的是"灼热の粉"。BOSS附近"?"的民家探索得到"ベジュタ草"，也是完成小事件所必须的。最后再罗嗦一句，本关限制在24回合内完成。

・副战役

Battle 2-1 马泥棒を追え

◆难度：E　◆出击数：6
◆引发地点：完成2章主战役后
◆胜利条件：王座の制压
◆败北条件：セネの死亡/捕获
◆出击：セネ+6人
◆宝箱：カラドヴルフ/ヒール/シノン马X2

第一个洞窟战役，所有马上角色会强制步战。基本来说没有任何难度，只要冲过了狭长的隧道本关就基本结束了。先让塞妮开右边的门，把宝箱拿完再去左边拿马。一个角色只能拿一匹，所以还要一个人跟着一起去。拿完马后任务也就完成了，顺便把BOSS和手下们推死吧，BOSS的能力实在是不怎么样，真的，连他的名字我都懒得提。

Battle 2-2 实战训练

◆难度：E
◆引发地点：完成"马泥棒を追え"後
◆胜利条件：全员脱离
◆败北条件：全灭　◆出击：8人

第一场逃亡战，逃亡点是东北方一个绿色的三角（我知道很像WALKMAN上的"PLAY"键）。本关敌人的精锐都在地图西边，中央的吊桥需要能游水的角色到对岸的小屋里去操作，如果没有雇佣的话就要和敌人精锐硬碰硬了……还是把这个大叔雇了吧。这样打开吊桥后全体快速通过再关上吊桥就OK了，西边的敌人暂时是不会主动进攻的。逃亡点附近帝国军队的补给队在这里等待货物，在5回合内杀之就可得到修理石，而且他死后出现的商店里面卖的都是帝国军的军用品，质量还说的过去，价格也还算公道，关键是种类全，建议包圆。打到这就可以脱离过关了，如果想要经验的话也可以去灭敌人。不过敌人中有一个叫デリック的重甲兵不要杀，让他跑路吧，后面有机会雇佣他。8回合敌人援军出现，有一个身上有素材"シノン铜"，一定要拿到。敌人数量多但能力并不强，BOSSハミルトン有14级，而且能力不弱，最好交给我军的几个强人来招呼。



第三章 司祭三人

从本章开始回自己的屋子可以读一封妹妹的信，每次都能得到一定数目的金钱，千万别忘了读。王依旧还是那副嘴脸，实在叫人提不起兴致。大主教将主角叫去之后谈及了很多关于宗教的事情，并委托主角保护三名司祭……

~ STAGE EVENT! ~

·湖の落し物
发生地点：3章，进入弓と矢の店
委托内容：小MM让你帮她找她的宝贝"象牙の手镜"
解决办法：让海贼大叔アグザル到湖里的闪光点探索即可
报酬：スナイプアロー

·传说の渔师
发生地点：3章，进入大众酒场
委托内容：委托你从在デミアス东侧的森林打猎的ロダン手里得到アンティロプ
解决办法：在东边的馆附近的森林里发现猎人后，沃多上前对话即可
报酬：アンティロプの皮

·コレクター
发生地点：3章，进入职人工房
委托内容：喜欢收集武器的高利贷商人要想ダークヒール
解决办法：关卡中击倒フェルマー得到ダークヒール
报酬：金2200

·アリーナの愿い
发生地点：3章，进入ナルヴィア港
委托内容：アリーナ希望能劝说和デミアス山贼为伍的哥哥イストバル回家，改邪归正
解决办法：她哥哥イストバル会在20回合出现，用库丽丝上前和他对话即可
报酬：食堂全体饭菜7折大酬宾，イストバル变成可以雇佣的佣兵

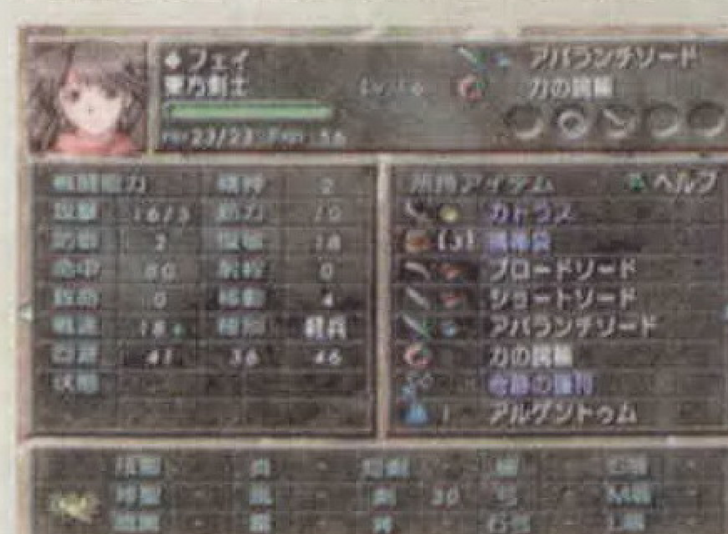
◆胜利条件：司祭全员到达神殿后、利斯到达神殿
◆败北条件：リース、ウォードの死亡、司祭全体の死亡/捕获
◆对话：ウォード＋ロダン　　◆出击：12
◆探索点
湖中闪光点：象牙の手镜
敌人增援的砦：财宝
西北山坡上的民家：毒消し
东南的民家：青铜の矢＋
西北增援洞窟：バロールの魔眼

三名司祭能力都还不算弱，都配有好魔法，还有"加护"技能，可就是不齐心……仨老爷子在前进路线问题上各执一词，互不相让，还拿出陈年旧帐来互相恶心一通……其结果就是三人分行三条路线，这可苦了我们这些护卫了……

按3条路线说。左上路线是比较轻松的，只要在初期把敌人扫清后就没什么问题，注意左上的山洞，几回合后会有敌人援军不断地出现，最好找一个人把这个地方堵住免得敌人过多不好对付，像废柴男弓手来执行这样的任务是再合适不过了。中央路线是正道，但这位司祭爷爷在进入半路的一间房子里会遭到敌人黑暗法师的暗算，强行扣除15HP，好在被光之骑士パラミティース救了下来，但体力消耗也不小，一定要让修女跟住了他保证HP恢复。右路线是最疯狂的，因为2回合时敌人会出现フェルマー、カオス两个BOSS级人物，尤其是カオス等级已是30级！且手拿伤害减少66%的神剑，根本没法打，他一人就守着中央和右边两条路线，司祭上去就是白送死。解决办法只有让菲靠近和他对话，他会在杀死菲后离开。别紧张，司祭们会让菲复活并送给她一个"奇迹の护符"，这样最强的敌人就算解决了。

三条路线北边派一个机动力+弓兵就可以了，中央路线由菲和海贼大叔负责，菲去找カオス引发剧情，海贼则去湖里寻找"象牙の手镜，两不耽误。右路因为战事最激烈，要多调一些人马，最好都买马保证机动力，哪怕是劣马也比没有强。其实只要事先预想好司祭们的行走线路就不是非常困难，主要是把左上山洞和地图中央的敌人增援点堵住就不会有太大变数了，向黄继光同志学习！

右路推进到森林里那个馆的位置就差不多完全胜利了，20回合イストバル会出现在东侧森林，让库莉丝去和他对话就能完成小任务。同样20回合出现在西南的ガロス是个通缉犯，他的武器必杀+80%很叫人眼馋，但几乎近身战全是放必杀，非常危险，以远距离攻击来打倒他吧。他会从东南方向逃走，要抓紧时间杀。在馆附近的森林里潜伏着猎人ロダン，发现他后让沃多去和他对话，又能完成一个任务。最后杀死フェルマー，完成高利贷商人的委托，这样全部的小任务就都完成了。BOSS堵住神殿的门口，也会用"气合"，依然是老办法用箭射掉他的气之后狂殴，这次如果司



祭们心情不错的话，还会用魔法帮你一起打。在司祭们都进入神殿后，利斯再进去本关就完成了，过关后得到魔法ホーリー。

"如果要我去辅佐那种人的话，还不如叫我被山贼抓走了好呢！"圣女只扔给光之骑士这么一句话。也是，像威尔肯斯那种人还是少招惹的为好，利斯回去面见大主教，大主教也认为目前国事混乱，奸臣当道，乃不可为。当日无话。是夜，一番惊心动魄的逃亡战却开始了……

·副战役

Battle 3-1 王女与佣兵

◆难度：E
◆引发地点：完成3章主战役后自动出现
◆胜利条件：アイギナ与ロゼリー对话（达成后变更为砦制压）
◆败北条件：アイギナ、ロゼリーの死亡/捕获
◆对话：アイギナ＋シェルパ
◆出击：アイギナ、シェルパ+6人
◆宝袋：体力の秘药

虽然是一个视野很不好的关卡，但因为强人希尔瓦的出现，使得完全没有难度，本关唯一的斗争就是要让别人多拿点经验。先到西南拿完宝物后慢慢推进，爱基娜（アイギナ）能力很强，就是等级太低，要主要培养。城堡的门可以让盗贼打开。本关敌人武器的攻击力都很高，不过能力和数量都不高，稍微小心一点就可以了。BOSS基本就是来受虐的，唯一要考虑的问题就是把经验值给谁。过关后爱基娜得到4次攻击的专用风魔法パラスアテナ。

Battle 3-2 仔马与盗贼

◆难度：D　　◆出击数：5
◆引发地点：完成"王女与佣兵"后出现
◆胜利条件：砦制压或全员脱离
◆败北条件：全灭
◆出击：5体
◆宝物：（马）やせた马×2、普通の马

地形很难移动的一关，地图上有3个马，这是这关的目标。尽量冲吧！不过因为距离原因，一般能拿到两个马就很不错了，盗贼拿到马后仍然可以截击。最好一路直接北上，一路攻东北，直接杀拿马的，抢到马后是进攻还是撤退就随便了。友



情提示一下：本关BOSSシャモス是个通缉犯，某个盗贼杀死后可以得到他身上的カーリーアクス，这是高利贷商人的收藏之一，可以拿了卖给他。

第四章 撤退援护

与国王的会见并不愉快，利斯率领的骑士团的马也被马贼盗走，真是诸事不顺。无奈下利斯只好率队与众山贼一战。

~ STAGE EVENT! ~

·三本の斧
发生地点：4章，枪と斧の店
委托内容：从盗贼团手里夺回热砂/冰河/雷云之斧
解决办法：击倒4章战役中14回合出现的盗贼三人组
报酬：根据夺回斧子数报酬会发生变化，一：金1200；二：3600；三：7200。

·バルカの诗集
发生地点：4章，大众酒场
委托内容：希望寻找回失落的诗集。
解决办法：主战役中北部探索点得到
报酬：金4000

·帝国之盾
发生地点：4章　职人工房
委托内容：职人想要3个旧式帝国丸盾
解决办法：从初期敌人和10回合出现的增援等敌人身上拿到
报酬：金4200

◆胜利条件：同盟军12人撤退，24回合内全员脱离
◆败北条件：リース、ウォード死亡/捕获，同盟军6人以上死亡/捕获
◆对话：リース＋ラレンティア
◆出击：ダウド+10人
◆探索点：バルカの诗集
◆宝物：アルゲントゥム

保护战，一定要确保右边撤退道路的畅通，主力部队一定要推出去打，尽量把敌人挡在外面。修女可以在撤退道路上来回加血骗经验。8回合地图下方出现通缉犯ピサロ、盗贼アリババ（阿里巴巴……——X）、ペドロ，腾出点人手来杀他们，

尤其是那个阿里巴巴一定要把他打成茄子，让他冒充名人……本关最麻烦的是西边不断出现的援军，所以杀人一定要稳准狠，否则不断出来的敌人会给你造成很大麻烦。14回合出现サンド、ドミニク、ガルド，他们身上的斧子是完成EVENT所必须的，一定要拿到。打到这里同盟军也撤退得差不多了，在撤退到7人时BOSSラウロス会开始冲锋，正好过来送死，他身上还有合成素材スウィイムグの羽呢，杀之拿走。19回合的援军身上也有合成道具シュヴァインの皮，最好等到他出现后拿掉再过关。总的来说只要将战线推出去，确保撤退道路畅通的话这关就没什么难度，只要及时消灭注意敌人的援军就可以了。16回合左右同盟军就基本全部撤退干净了，18回合西北方向会出现ラーズ司祭，有兴趣的话不妨干掉拿东西，当然因为都是荒地，最好还是让移动力比较强的单位去杀。诗集在北部偏西的探索点，别漏过。

·副战役

Battle 4-1 下町的英雄

◆难度：D
◆引发地点：完成4章主战役后
胜利条件セディ到达西北向民家后全员脱离
◆败北条件：セディの死亡/捕获
◆出击：セディ+8人　◆宝物：ノトス铁



英雄啊，真的么？要真是英雄的话就和帝国军队去拼一把啊……本关的帝国军队一定别招惹，只要进入射程你就会见到一个大字：死。以我们现在的实力是绝对不够与之正面火拼的，所以说如果这关有什么重点的话，那就是不要进入帝国军队的射程之内，就这么简单。开吊桥之后敌人会出现盗贼增援，不过与帝国军队比起来根本不叫事。8回合出现的一个盗贼身上有古代咒符，一定拿到。基本行军路线是西北救援セディ后再从西北或西南脱离。战后セディ成为佣兵。

Battle 4-2 カラーコード

◆难度：D　◆出击数：7人
◆引发地点：完成4章主战役后
◆胜利条件：シロック制压馆
◆败北条件：シロック死亡/捕获
◆民家得到：ロングソード、ロングボウ、ポーション‖

夜间的索敌地图，最好带上有"夜目"技能的イストバル。本关最疯狂的是以西罗库为主角，这个废柴至少我是没有练……看来只能让他骑马然后



大家护送到馆里去制压了。好在这关敌人还比较给面子，不是很厉害，增援也不是很多。BOSSベネロ有很大的几率发动睡眠攻击，用打倒那个司祭得来的"气付け药"解除就可以了。过关后得到。

第五章 城砦防卫

~ STAGE EVENT! ~

·顽固な老人
发生地点：5章，食堂：川蝉亭
委托内容：老人对沃多的委托
解决办法：主战役中ウォード与ガーシュ对话3次
报酬：奇迹の护符

·亲心
发生地点：5章，大众酒场
委托内容：孩子被ボルニア军征兵了，母亲想让他回来
解决办法 4回合在东侧出现的アーノルド与クリス进行对话后，保护他从西侧脱离
报酬：ブラッドルビー

·逃亡者
发生地点：5章，佣兵ギルド
委托内容：关于通缉犯ムンバ
解决办法：将在町附近出现的ムンバ捕获
报酬：金2200

·恋人
发生地点：5章，修道院
委托内容：伊塞尔娜得到委托给某少女的恋人送信
解决办法：战斗中イゼルナ与エレック对话
报酬：レンジヒール

◆胜利条件：坚守城15回合或击退ライアーク将军
◆败北条件：リース、ウォード死亡、バンミリオン死亡
◆对话：リース+マーセル
◆出击：12人
◆探索点：太阳のかけら

利斯与マーセル对话后他就会成为同伴，所以有必要辛苦一趟。大多数同盟军都是出现跑龙套混盒饭的，根本对战局起不了什么作用，还是要靠自己。最讨厌的是援军没完没了，本来敌人就够多的了，又没来由地出现这么多援军，实在叫人烦，虽然说能力都不怎么样吧……杀吧。守住通道就没什么难度，最好去雇一个加血的单位，否则修女妹妹会累死的。本关真是不折不扣的杀人竞赛，想培养角色的话再合适不过了。如果实在觉得烦的话就让一个强力角色从"？"民家走地道到BOSS面前去吧，不过出现的地点是被敌人包围的地点，最好让希尔瓦这种混人去，BOSS身上有高利贷商要的"将军之盾"，最好把他抓了去换钱。

·副战役

Battle 5-1 ルミエール

◆难度：C
◆引发地点：完成5章主战役后
◆胜利条件：救出被囚禁的女性后脱离
◆败北条件：アデル死亡/捕获、女性们的死亡/捕获
◆对话：アデル+ルミエール
◆出击：8人
◆宝物：アリアドネの系



首先要打倒敌人抢钥匙，出来后会有海贼出现，别急，4回合クリシュナ和一批增援也会出现，所以不妨在这里呆到4回合，把他们全部消灭后再前进。本关敌人真可以配得上盗贼这称号了，拿的都是好装备，眼红的话就凹重伤吧，反正本关也不难，过关后得到マンゴーシュ。

Battle 5-2 山狩り

◆难度：B
◆引发地点：完成5章主战役后
◆胜利条件：将脱走兵全部击退后脱离
◆败北条件：全灭
◆出击：8人
◆宝物：灼热の粉、1000D



不是很明白怎么这关难度评价还挺高。开始敌人一大片伤兵，一定要全拿下不要放跑，否则会招来很多援军裹乱。尤其是ヘルクト一定要优先干掉，伤兵全部清理干净后山贼大部队就会出现。不过没什么难度，通缉犯フェルズ不要放跑，此外某个敌人身上有收藏品ブラッドナイフ，一定拿到，过关后得到金2600。

第六章 前线の街

~ STAGE EVENT! ~

·商人の頼み
发生地点：6章，食堂：川蝉亭
委托内容：希望从素材屋拿回ミスリルの发饰り
解决办法：战役中北侧的素材屋得到ミスリルの发饰り
报酬：アークサファイア

·忘れ得ぬ人
发生地点：6章，大众酒场
委托内容：老伯セオドル希望大家救出女骑士ミーナス
解决办法：战斗中利斯把ミーナス捕获
报酬：金5000

◆胜利条件：エニード说得村人后全员撤退，限时24回合
◆败北条件：リース、ウォード、エニード死亡/捕获或公爵夫人、村人3人以上の死亡/捕获
◆对话：エニード+ベスルヴェル
◆出击：エニード(LV1)+10人
◆探索点：财宝、リュコスの皮

首先要由エニード和5个村民对话后开始撤退，不过6回合时西北会出现ベルスヴェルが，一样要和他们对话。除了西北方向之外，敌人会从3个方向不停出现并侵攻，所以主力部队要全力打开西



北通路，确保部队的撤退。利斯要去捕捉ミーナス，所以要快速冲到西南，以确保赶得上撤退。基本对于敌军不要留情，一定要快速消灭。在15回合后敌人援军大量出现，已基本不可能招架，所以这时就要集中部队断后，开始最后撤退了。基本在15、6回合开始撤退的话时间都会来得及。

·副战役

Battle 6-1 幽灵部队

◆难度：C
◆引发地点：完成6章主战役后
◆胜利条件：ウィリアム击破/捕获/撤退
◆败北条件：エルバート死亡/捕获 ◆出击：エルバート+7人

果然是幽灵部队，最初是看不见敌人的，只有进入敌阵后才会看见。敌人都是帝国军，但也只有武器上的优势，总体实力还是不行。基本上除了注意发现敌人外没有什么重点，一路推下去打就可以了。过关后得到金6000。



Battle 6-2 食料调达

◆难度：C
◆引发地点：完成6章主战役后
◆胜利条件：砦制压
◆败北条件：全灭
◆出击：9人



抢粮食喽！不过没那么容易，带着粮食的盗贼会从西和西北的脱出点逃跑，最好让骑马及飞行的角色出击去阻截。本关援军倒是不多，不过通缉犯マードック要拿下。BOSSミュレゼン不会主动出击，所以完全可以先扫清别人后再集中攻击他。过关后根据抢回食料数目的不同可以得到不同的金钱。

目前已知的资料大公开

马情报

名称	价格	效果
やせた马	1000	——
普通の马	2500	——
元气な马	5000	——
丈夫な马	8000	——
イシス骏马	10000	移动＋1
シノン马	12000	俊敏＋2
顽丈な马	15000	——
イシス白马	15000	俊敏＋5
リガ丶马	18000	攻击＋1
リガ骏马	20000	移动＋1
モラキア军马	24000	防御＋3
ティコ	——	攻击＋1、移动＋1、俊敏＋5、爱马效果



炼金术

完成品	价格	素材（3个）
アースブレイズ	1080	太阳のかけら、古代の咒符、レッドルビー
ブリザード	900	风尘のかけら、古代の咒符、オパール
ブレンサンダー	900	雷光のかけら、古代の咒符、ラピズラズリ
エリアヒール	1200	光の圣石、ドラゴンパール、琥珀
エスケープ	600	光の圣石、スィムルグの羽、ブラッドルビー
マナディル	600	光の圣石、ドラゴンパール、ラピズラズリ
リペアストン	1600	黑曜石、ミスリルの粉、アマルガム水银
筋力の秘药	480	ソーマの药剂、スラブの体液、スィムルグの羽
精神の秘药	800	ソーマの药剂、ペジュタ草、アークサファイア
守りの秘药	600	スラブの体液、ペジュタ草、ティリアの木

通缉犯(在佣兵所可查看)

在第二章接了通缉犯任务后，以后战斗中杀死的通缉犯都可以到佣兵所去领奖金。同样，高利贷商人要的武器在拿到之后也可以拿去找他换钱。

姓名	价格	出现章节
バレリントン	3000	2章山贼讨伐
ガリアド	2600	2章马泥棒を追え
アグバン	2800	3章司祭三人
ガロス	4500	3章司祭三人
ピサロ	3500	4章撤退支持
フェルズ	3000	5章山狩り
シャモス	3700	3章仔马と盗贼
ヴァイス	2500	6章海の勇者
ボルトス	2200	4章下町の英雄
マードック	2700	6章食料调达
クリシュナ	4000	5章ルミエール



合成表

完成品	价格	素材（4个）
イグニートソード	1480	ロングソード、太阳のかけら、灼热の粉、セリカ铜
センシュアル	1520	レイピア、ミスリル板、白金、シュヴァインの皮
クリームヒルト	1060	ブロードソード、バロールの魔眼、リュコスの皮、ベルダン砂金
ハルベリア	1240	シミター、セリカ铜、アルゲントゥム、レッドルビー
アドラスティア	940	バスタードソード、グラース铜、レーヴェの皮、パンタスマ铜
ヘヴィランス	900	ランス、陨铁、トネリコの木、ティグリスの皮
ヴォータンの枪	1100	ライトスピア、アンティロブの皮、トネリコの木、ミスリル板
ブリューナク	1480	ロングスピア、陨铁、アマルガム水银、ユグドの木
カエルムスピア	1600	ミスリルスピア、パンタスマ铜、レーヴェの皮、ユグドの木
タバルジン	760	ブロードアクス、シノン铜、アンティロブの皮、ベルダン砂金
トールハンマー	960	ライトアクス、雷光のかけら、シュテイアの皮、ティリアの木
グルヴェイグ	900	バンデットアクス、白金、リュコスの皮、グラース铜
ナルコーゼ	960	ダガー、风尘のかけら、ミスリルの粉、オパール
魔弓アペイロン	900	コンジットボウ、イチイの木、アリアドネの糸、バロールの魔眼
魔弓ロスヴァイゼ	1200	ロングボウ、イチイの木、アリアドネの糸、アークサファイア
オティヌスの弩	1000	ライトクロスボウ、ヴンダアウィンチ、スチールヴァイン、琥珀
ブレンクロスボウ	1600	ガトリングボウ、ヴンダアウィンチ、スチールヴァイン、アルゲントゥム
アイアスの盾	1200	カイトシールド、ノトス铁、ティグリスの皮、ブラッドルビー
炎盾ヘスティア	1600	タワーシールド、灼热の粉、シノン铜、シュテイアの皮
暗の盾	440	アヌビス、黑曜石、シュヴァインの皮、ノトス铁





高利贷商人的武器收集

武器	报酬	持有敌人出现章节
カーリーアクス	2500	3章 仔马と盗贼
ダークヒール	2200	3章 司祭三人
ブラッドナイフ	2000	5章 山狩り
将军の盾	3400	5章 城砦防卫的BOSSライアーク
司祭の腕轮	4000	5章 城砦防卫战场商店有售
ヘルウォーム	2500	6章 ラーズの祭坛
スリープ	3000	6章 ラーズの祭坛
ダークメイス	2800	6章 ラーズの祭坛
スキュラ	2400	6章 前线の街

食堂饭菜附加效果

初期玩这个游戏觉得困难？命中太低？或是嫌角色升级太慢导致能力不足？其实食堂这个要素可能大家还没有足够的重视起来，通过吃料理，可以短期提高角色的能力，还可以临时取得一些技能，对作战的帮助极大。当然每人口味不同，有人喜欢吃，有人就不喜欢吃，如果吃到喜欢的料理，能力的上升还会有加成，反之的话则效果一般了，要按实际情况合理分配。

菜名	价格	效果	喜欢的人	一般	讨厌的人
仔牛のソテー	1000	HP+5筋力+1防御+2(喜欢的人为筋力+2防御+3)	エルバート、レオン、シロック、アグザル	リース、ウォード、アデル、クリス、セネ、アイギナ	イゼルナ
ローストビーフ	850	HP+5筋力+3(喜欢的人附加技能"反击")	ウォード、アデル、シロック	リース、エルバート、レオン、クリス、フェイ	——
カニの甲罗焼き	820	命中+15(喜欢的人为+20、讨厌的人为+10)	ラレンティア	クリス、シルウィス	リース、フェイ、ルヴィ
ラケル风オムレツ	800	各武器技能上升[中]（喜欢的人为上升[大])	アデル、シロック、フェイ	ウォード	——
エビの香味焼き	770	回避+9(喜欢的人为+12、讨厌的人为+6)	リース、レオン、シルウィス、フェイ、クリス	シロック、アグザル、ルヴィ、ウォロー	エルバート、セネ
ビーフシチュー	760	HP+10、魔法回复量上升(喜欢的人为[愈しの护符]效果	フェイ	ウォード	——
カモのロースト	690	HP+1必杀+3(喜欢的人为+5、讨厌的人为+1)	ウォード、アデル	リース、エルバート、レオン、イゼルナ、クリス	ルヴィ、シロック
贝柱のボワレ	650	必杀+2、命中+7	——	アーサー、クリフォード	——
子羊のテリーヌ	600	HP+3敌重伤确率增加[小](喜欢的人为敌重伤确率增加[大]、讨厌的人仅为HP+3)	ウォード	リース、エルバート、レオン、シロック、セネ、アグザル、ルヴィ	クリス、イゼルナ、シルウィス、フェイ
タラのボワレ	590	命中+10	——	リース、ウォード、エルバート、アデル、レオン、クリス、シロック、セネ、アイギナ	——
野兔の蜂蜜ソース	580	最大HP+2、俊敏+2(喜欢的人为俊敏+3并获得技能"待ち伏せ"，讨厌的人不加)	レオン、セネ、ルヴィ	ウォード、エルバート、アデル、クリス、シロック、アイギナ	リース
ホタテのムニエル	550	HP+3命中+5(喜欢的人为命中+8)	リース、シロック、マーセル、ルヴィ	ウォード、エルバート、アデル、レオン、クリス、セネ、アイギナ、アグザル、イストバル	——
エビと茸のマリネ	520	回避+4、精神+2(讨厌的人为回避+3、精神+1)	——	ルヴィ、サフィア	ラレンティア
兔のオレンジ煮	520	HP+2回避+3(喜欢的人为はHP+2回避+5防御+1)	レオン、クリス、セネ、シルウィス	リース、エルバート、シロック、アグザル、シルウィス、フェイ、ルヴィ	——
ミートローフ	500	HP+5重伤确率降低[小](喜欢的人为重伤确率降低[大])	リース、ウォード、シロック	エルバート、アデル、レオン、クリスセネ、アイギナ	——
海の幸サラダ	500	回避+3精神+1防御−1(讨厌的人精神不加)	シルウィス	リース、ウォード、アデル、レオン、クリス、イゼルナ、ルヴィ	セネ
若鸡のクリーム煮	480	HP+1筋力+1(喜欢的人为防御+1追加、讨厌的人为仅加HP)	セネ、フェイ、ルヴィ	レオン、シルウィス、リース、エルバート、シルウィス	シロック、アグザル
シノン风オムレツ	480	HP+4剑枪斧盾技能+5(喜欢的人为HP+5技能+10)	レオン、クリス	リース、ウォード、アデル、イゼルナ、セネ、フェイ	——
贝のワイン蒸し	470	必杀+2、命中+3	——	リース、ウォード、エルバート、アデル、レオン、クリス、シロック、セネ、アイギナ	——
ブイヤベース	450	回避+8防御−1(喜欢的人为防御不减并获得技能"弓回避")	ウォード、ウォロー	エルバート、レオン、シロック、セネ	リース、アデル、クリス、アイギナ
クリームシチュー	450	HP+1、取得经验值增加[小](喜欢的人为取得经验值增加大)	クリス、リース、フェイ、シルウィス	エルバート	——
サーモンムニエル	420	HP+3、命中+3(讨厌的人为命中+3轻伤确率增加)	——	アイギナ	アーサー
ミネストローネ	390	HP+4(喜欢的人为幸运增加、讨厌的人为精神−1)	ルヴィ	レオン、セネ、シルウィス、リース、エルバート、シロック、アグザル、シルウィス、フェイ	アグザル
ローストチキン	380	最大HP+2、必杀+2(喜欢的人为必杀+3、讨厌的人为必杀附加值为0且轻伤确率增加)	ウォード、エルバート、アデル	リース、レオン、クリス、セネ	シロック、アイギナ
ナルヴィ风サラダ	360	骑马所受伤害减少[中](喜欢的人为大、讨厌的人为小)	リース、シロック	エルバート、レオン、クリス、セネ、アイギナ	ウォード、アデル
ポークソテー	290	HP+5(喜欢的人为睡眠混乱恢复速度增加、讨厌的人为俊敏−1)	アデル、アグザル	リース、ウォード、エルバート、レオン、シロック、セネ、シルウィス、フェイ	クリス、アイギナ、ルヴィ
アジのマリネ	270	回避+2命中+2(讨厌的人为回避+1命中+1)	——	リース、エルバート、アデル、レオン、シロック、クリス、アイギナ	ウォード、セネ
サーモンバター	270	回避+5(讨厌的人为命中−3)	——	セネ、シルウィス、リース、エルバート、シロック、アグザル、シルウィス、フェイ、ルヴィ	レオン
ホットクラブ	250	命中+5(喜欢的人为睡眠恢复速度增加、讨厌的人为精神−2)	エルバート、アデル	ウォード、エルバート、セネ、アイギナ	リース、レオン、クリス、シロック
ヤギの香草焼き	220	HP+4(喜欢的人为轻伤攻击无效、讨厌的人为筋力−1)	レオン、アイギナ	リース、アデル、シロック	ウォード、エルバート、クリス、セネ
シノン风サラダ	210	骑马HP恢复[中]	クリス	レオン、セネ、シルウィス、リース、エルバート、シロック、アグザル、シルウィス、フェイ、ルヴィ	——

菜名	价格	效果	喜欢的人	一般	讨厌的人
野菌の盛り合わせ	160	(喜欢的人为被必杀攻击时伤害减少[大]运上升[大])	イゼルナ	——	——
マトンのクスクス	150	HP+2	リース	——	——
パンプキンサラダ	100	骑马HP恢复小(喜欢的人为恢复大、讨厌的人为HP-3)	ルヴィ	リース、エルバート、レオン、クリス、シロック、セネ、アイギナ、アグザル、シルウィス、フェイ	ウォード、アデル
イカのフリット	90	HP+3、回避+3、防御-1(喜欢的人为防御不减、讨厌的人为防御-2)	シロック	リース、ウォード、エルバート、アデル、レオン、セネ、アイギナ	クリス
ホットペッパー	50	睡眠混乱恢复速度增加小(喜欢的人为增加大、讨厌的人为无效)	エルバート	レオン、ルヴィ	リース、ウォード、アデル、シロック、クリス、イゼルナ

人物能力分析

呃……既然是火纹的嫡系作品，就很难逃脱众多粉丝对各角色的评头论足。小生亦难脱凡，在经过数章征战之后难免会对众多角色有些看法，这里结合自己实际攻关的经验以及资料，对角色们进行一些小分析，限于篇幅本期只选几个初期的重要人物分析，后面几期中会有更详尽的人物性能分析。

骑士团正式成员



利斯
(リース)

职业	领主
可装备种类(后面的数字为技能值)	剑8、S盾7

特技：连续、指挥官、强健、上级装备
初期值：HP26/筋力5/防御5/俊敏6/精神0
成长率：HPA/筋力B/防御C/俊敏B/精神F

主角嘛，一向对于主角的成长率不能抱太大希望，不过因为HP和力的成长是A、B，还是值得期待的，当然主角一向是靠后期的转职来期待能力大幅上升的，这点在本作也没有太多变化。不过本作设定除了主战役之外，绝大部分的副战役都是不能出击的，这样平白就要比别人少很多锻炼的机会，所以一定要在主战役中保证他的成长，尤其是后面有很多只身捕获、说得等任务都需要一定的能力做保证。总的说来，他保持了火纹主角在初期的一贯作风：低调。



沃多
(ウォード)

职业	全能骑士
可装备种类	剑21、枪28、M盾25

特技：护卫、强健
初期值：HP38/筋力11/防御10/俊敏9/精神5
成长率：HPC/筋力D/防御D/俊敏D/精神F

系列一贯初期出现的保姆大叔，初期数值很高，但比其他火纹作品的大叔们来说成长率实在是低得发指，不过反正也不指着他升级。他的主要任务就是肉盾加保姆，其“护卫”特技完全是保护陷入危机的角色们所必须的。初期主要用他来削减敌人HP，其他就说不上什么了。他和利斯一样不能参与副战役。



阿迪尔
(アデル)

职业	枪骑士
可装备种类	枪4(叉)、S盾6

特技：待伏、投掷、叉装备、连携、盾熟练
初期值：HP29/筋力4/防御3/俊敏8/精神0
成长率：HPB/筋力B/防御B/俊敏C/精神F

待伏！这个角色的特点就是这个特技了，只要战速比对手快，则在被攻击时必然先手反击。这个特技的好处是不仅可以先于对手攻击，而且只要一攻击得手的话对手就会强制待机，这样不仅打击了对手，也保护了自己。如果俊敏的成长比较好的话把他扔到敌人堆里去也完全没问题，而且筋力和防御的成长都不错，又能转职，值得培养。



莱昂
(レオン)

职业	枪骑士
可装备种类	枪8、S盾4

特技：死斗、强健、连携、投掷(11级修得)
初期值：HP28/筋力6/防御4/俊敏7/精神0
成长率：HPA/筋力C/防御C/俊敏B/精神F

初期的超级攻击型角色，死斗这个特技实在是非常有用，在初期命中普遍的时候可以有效地提高攻击效率，确保战局的发展。尤其是在抢夺一些敌人的道具或是截击一些要逃跑的敌人时更加有效。同时连携技能可以有效地和阿迪亚在前线发挥作用。这二人的特技一攻一守，在前线可以很好地互补，发挥能力，绝对值得培养。

人物加入情报及佣兵情报

初期游戏中可以使用的人物分为骑士团正式成员和佣兵两种，通过名字前的符号就可以判断，名字前面是圆圈标记的是正式成员，四角形则为佣兵。佣兵每次付钱之后只会效力一章，下一章还需要另付钱。当然佣兵的出现地点和时间都不会相同，在满足一定条件之后还可以成为正式的骑士团成员，以下是初期我方人员的加入情报。

正式加入

姓名	等级	职业	加入条件
イゼルナ	1	シスター	1章剧情
セネ	1	シーフ	2章剧情
アイギナ	1	マージ	完成3章“王女与佣兵”
ダウド	6	アクスナイト	完成4章“撤退支援”
マーセル	5	ガードナイト	完成5章“城砦防卫”
エニード	1	ルークナイト	完成6章“前线之街”
ルヴィ	1	フリーナイト	完成6章“骑士の夸り”，由佣兵加入
シルウィス	3	スナイパー	完成6章“海之勇者”，由佣兵加入
ファラミア	10	渡り战士	7章“渡之战士”剧情后由佣兵加入
セディ	2	シーフ	7章“セディとレナ”剧情后由佣兵加入
アーサー	1	フリーナイト	8章“追放”剧情后由佣兵加入
クレイマー	3	マーセナリー	8章“夺われた宝剑”完成后，选择“クレイマーに剑を与える”则由佣兵加入

佣兵情报

姓名	等级	职业	可雇佣地点	初期金额	出现时机或条件
ウォロー	13	东方剑士	大众酒场	1075	初期
ディアン	4	アクスファイター	佣兵ギルド	470	初期
アグザル	5	船乗り	修道院	350	初期
シルウィス	3	スナイパー	佣兵ギルド	575	1章“非道の兄弟”完成后
ルヴィ	1	フリーナイト	佣兵ギルド	240	1章“若き骑士たち”完成后
アーサー	2	フリーナイト	佣兵ギルド	350	1章“若き骑士たち”完成后
フェイ	1	东方剑士	佣兵ギルド	350	2章“山贼讨伐”完成后
クレイマー	3	マーセナリー	佣兵ギルド	425	2章“山贼讨伐”完成后
クリフォード	20	デュークナイト	大众酒场	2800	3章开始
デリック	3	装甲兵	佣兵ギルド	150	3章“司祭三人”完成后(在“实战训练”一关中让他逃走)
ファラミア	10	渡り战士	佣兵ギルド	850	3章“司祭三人”完成后(引发菲被CHAOS打倒后被司祭救活的情节)
イストバル	2	ハンター	佣兵ギルド	330	3章“司祭三人”完成后(完成说得他的情节)
シエルバ	14	ハイランダー	佣兵ギルド	1700	3章“王女と佣兵”完成后
オルウェン	12	ハイプリースト	ヴェリア神殿	760	4章开始
サフィア	1	シスター	修道院	300	4章开始
ラレンティア	5	ドラゴンナイト	地下牢	675	4章“撤退援护”完成后(完成利斯说得她的情节)
セディ	2	シーフ	下町	400	4章“下町の英雄”完成后
ベルスヴェル	4	マージ	佣兵ギルド	440	6章“前线の街”完成后(完成エニード与他的对话事件)

下期攻略将有更加详尽的战役攻略和人物分析以及各种最详尽的资料，敬请期待。

□文责/无无



最近业界流行联合，游戏自然也要跟上，两大老牌厂商手下的众角色联合为我们推出了这样一出戏。不过当初颇有些没想到的就是，两家在动作上都很有造诣的厂商这次竟然没有走“格斗乱斗”的路线，居然玩起了SLG。

游戏主要是以商家本身的品牌和游戏角色作号召力的作品，系统方面相对简单，剧情上则是杂烩恶搞得可以，不过如果了解对应的原出处作品，再看着那些熟悉的角色演绎着官方的“同人故事”，相信也会很有感觉吧，凭这也算值回票价了。 □文/Chao □责/唯夜

PS2	本刊译名：NAMCO × CAPCOM			
战略角色扮演	NAMCO	2005.5.26	7140日元	338KB
	DVD-ROM	日版	1人	12岁以上

游戏基本说明

★APとフェイズ：单位行动的基本规则

Active Point	单位行动的标准，相对最接近10的单位优先行动，各种行动都要耗费AP。
行动顺番	行动的顺序，地图画面左下角标出。
APの消费	地图画面右边的メインウィンドウ里会标出各种行动耗费的AP量
ステージフェイズ	AP的管理，每一回合所有单位的AP加1；AP为10的单位使用待机则所有单位的AP加1。

★情报ウィンドウ：查看敌我情报

簡易ステータス	地图画面左上可以查看单位的各种数据
行动顺番表示	地图画面左下角标出的行动顺序，按□可以改变查看方式，也可以在オプション里取消查看显示。
地形表示	地图画面右下角显示当前的地形状况。
コンパス表示	方向，地图右上角表示：可以通过右摇杆的上下来缩放地图、左右改变视角。

★メインウィンドウ：指令菜单

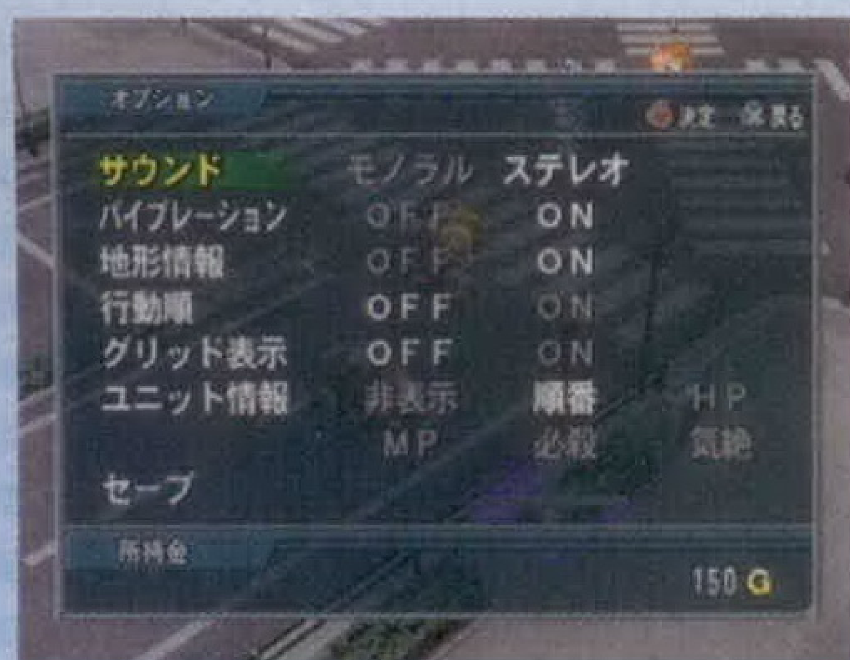
移动	AP消费1，可以在蓝色范围内移动，不可以移动到“不可移动地形”。
攻击	AP消费3，红色范围表示可进行近距离攻击，黄色表示远距离攻击。
スキル	特殊技能，消费MP，某些技能使用后不能移动。
アイテム	道具使用。
ステータス	状态，可以查看敌我所有单位的各项数据，包括道具和技能。按L1、R1可以切换查看单位。
情报	分为“行动顺番”、“チーム表”、“スキル表”以及“胜败条件”，方便对总体信息的查阅。
待机	AP消费1，单位行动结束。
破坏	AP消费2，可以打开地图上的宝箱，破坏可破坏的地形。

★マップ共通情报：地图画面表示规则

カーソル	不同图标及其代表含义分为：蓝（我方单位）、红（敌方单位）、黄（无人通常地形）和叉（不可移动地形）。
オプション画面	对于游戏的各种设定。
中断セーブ	战斗中保存当前进度中断游戏，可于标题画面的“ステーゾ再开”继续。



↑异度中的Q版人物都好可爱啊，尤其是KOS-MOS，在两部正传中可看不到这样的造型。



↑OPTION中可对游戏的一些设置进行调整，对于屏幕上的一些显示可以关掉哦。

战斗说明

★BA攻击：基本攻击

近、远距离攻击	根据范围和技能的不同分类。
BRANCH	战斗画面右上角表示的本次战斗的攻击回数，到0则战斗结束。
攻击技	分为“始动技”和“通常技”。“始动技”为战斗开始必会自动使用的技能，是所有技能的基本，在技能表中的最上方；“通常技”则为“始动技”后的连续技，需要自己按键来使出。
移动、攻击范围	在任何单位上按△可查看该单位的移动、攻击范围。

★MA攻击：复数攻击组合技

发动条件	至少需要2个人物，不同单位也可以，只要攻击对象在双方共同的攻击范围里就可以发动，双方都要有足够的MP。
攻击对象	在MA范围内的限定数量单位都可以成为目标，攻击数量表示在选择敌人画面的右方。
组合对象	在任何单位上按△也可查看该单位的MA组合对象和范围。
效果	攻击对象不可以发动任何防御技能。





战斗准备画面

★攻击时的行动

战斗开始	进入战斗。
技コマンドリスト	本次战斗用技表，确认输入方法、攻击力和属性。

★防御时的行动

ノーガート	不防御。
通常防御	AP消费1，减轻伤害。
味方がかばう	援护防御，当与拥有“かばう”技能的单位邻接时发动，发动单位代替原被攻击单位受到伤害。
战斗回避	AP消费1，也需要消费必杀值。效果为完全回避战斗，受到伤害为原来的20%－50%，这个指令最大的用处就是不会中毒和增加气绝槽。
カウンタースキル	消费AP和必杀值。进行反击、完全防御、回避等行动，具体消费量视该单位的相关技能而定。使用后本次战斗伤害为0。

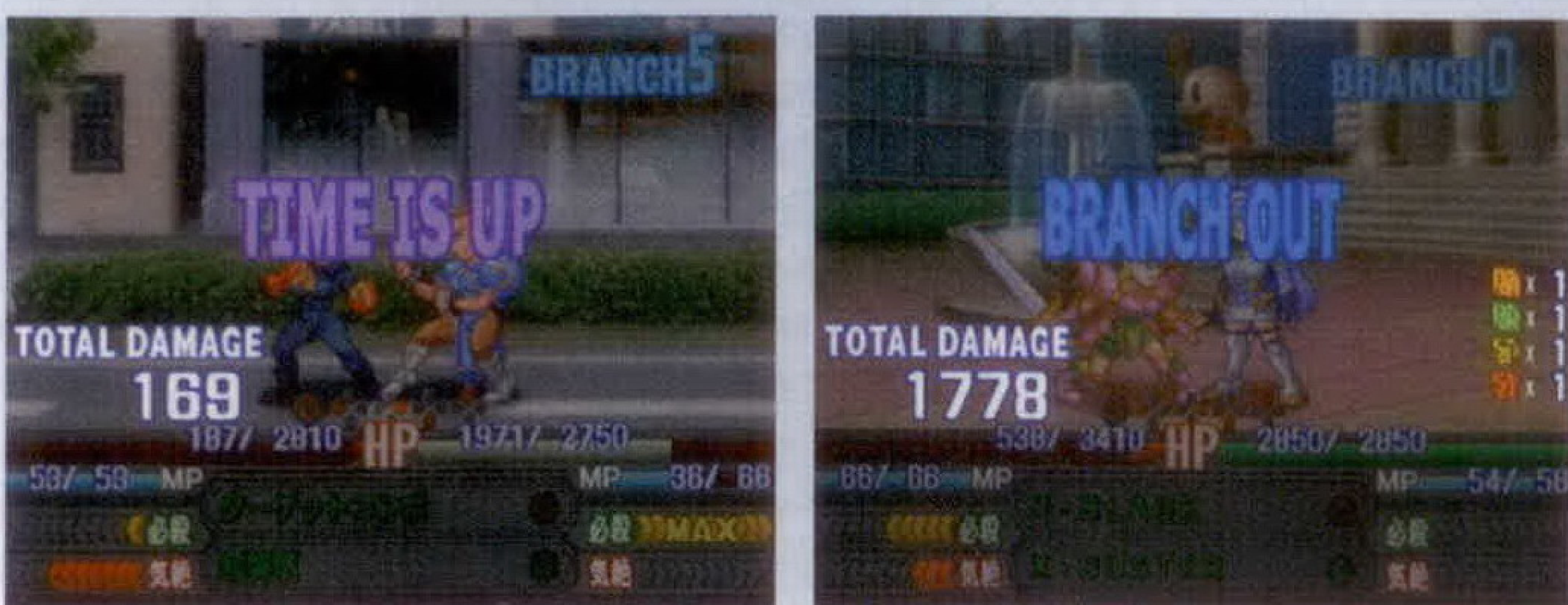
★攻击、防御共通项目

スキル	特殊技能，消费MP。
アイテム	道具使用。

实际战斗

★攻击的基本操作

始动技	进入战斗的第一击。
通常技	始动技后输入方向键+○使出，具体信息可在准备画面中的技表确认。
连续攻击	击中浮空的敌人可以增加HIT数并形成连续攻击。
回复攻击	若一场战斗中将全部通常技使用完整，即可回复HP、MP和气绝值。
必杀技	蓄满必杀值后随时可以按△使出必杀技，注意双人组合的必杀技要同时符合双方的攻击距离才可以使用。
战斗结束	BRANCH为0或者一定时间不攻击。



★战斗结算画面

经验值	战斗中每一次攻击都有独立的经验值，对战高LV的敌人有额外经验加成。
LV UP	经验值累计一定数量LV就会上升，数值上升并习得新的技能。
追加BONUS	根据连续攻击的HIT数奖励的经验、金钱和道具。
K.O.BONUS	击破敌人获得的奖励，同时AP回复1。

★防御的基本操作

根据敌人攻击时显示的方向输入。正确输入达到40%则AP回复1，80%正确AP恢复2。



战斗画面说明

HP——采用和FTG类游戏一样的显示方法，到0即被KO。

MP——消费以使用技能。

必杀值——通过攻击和被攻击积累，MAX后可使用必杀技。

气绝值——通过被攻击积累，MAX后一定时间行动不能。

必杀技框——必杀值MAX后发亮，提示可以使用必杀技。

回复攻击框——全部发亮可以回复HP、MP和气绝值。

BRANCH——攻击次数。

DA——伤害增加。

BR——攻击次数增加。

SP——我方必杀值上升。

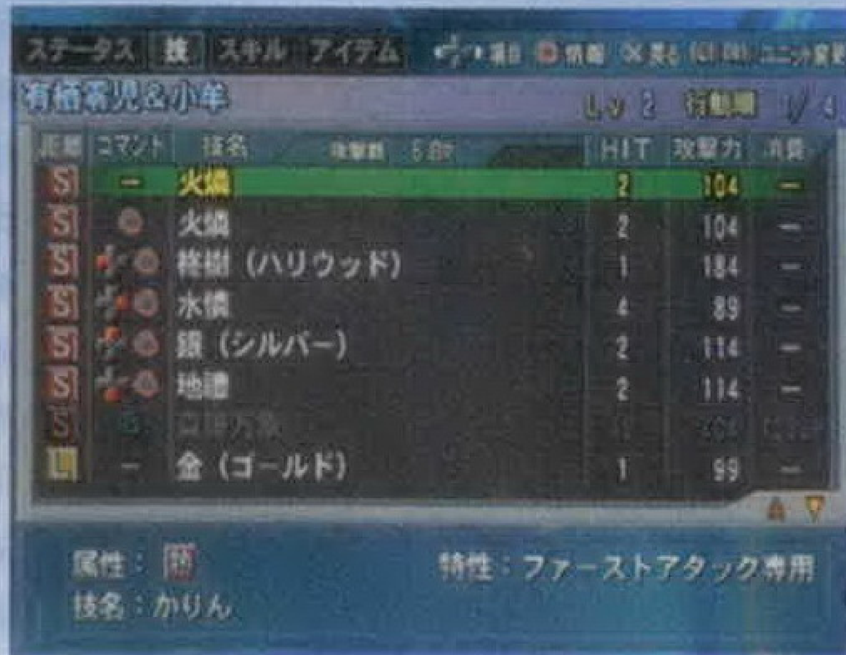
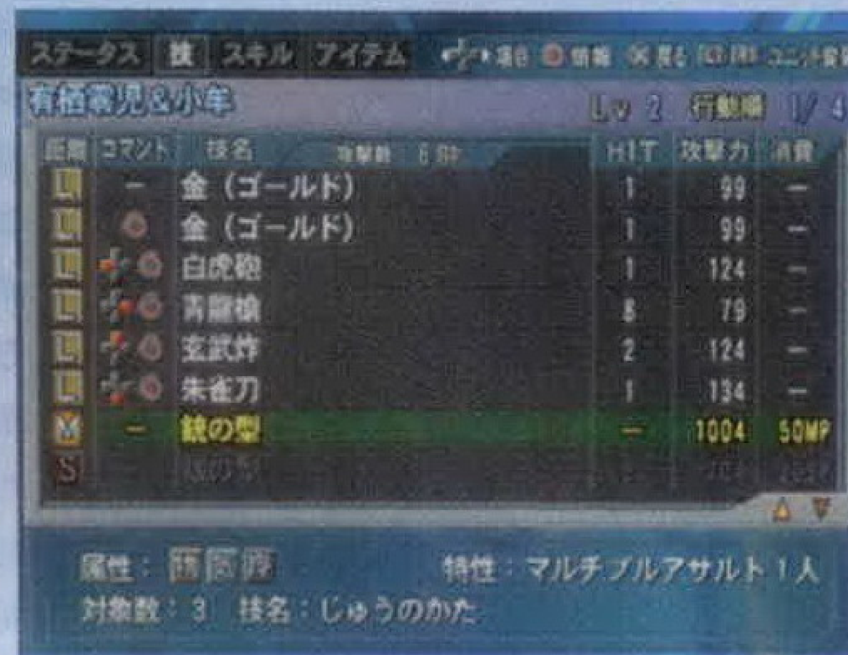
ST——敌方气绝值上升。

（以上4项都可以换算EX经验值）

IG——获得道具。



技能表画面说明

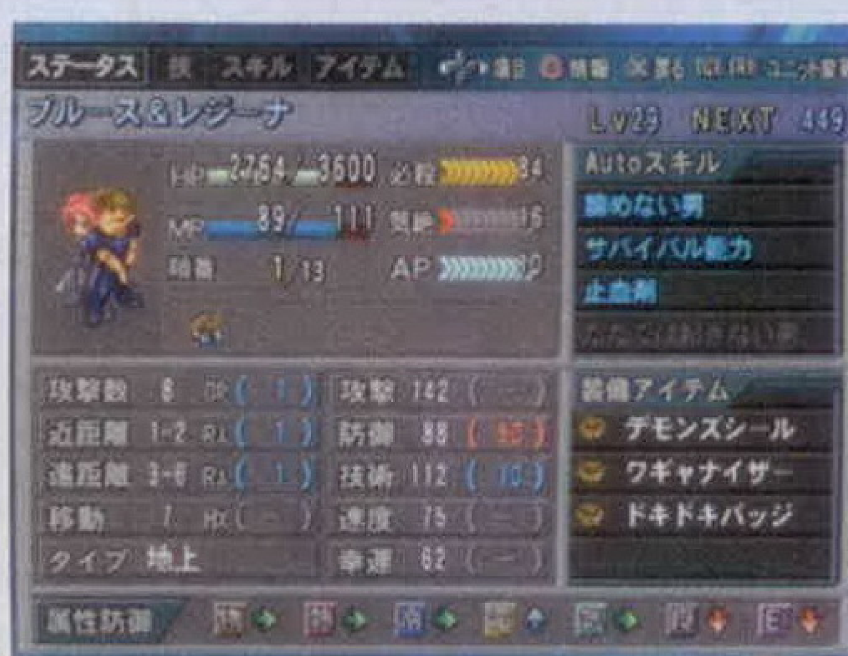
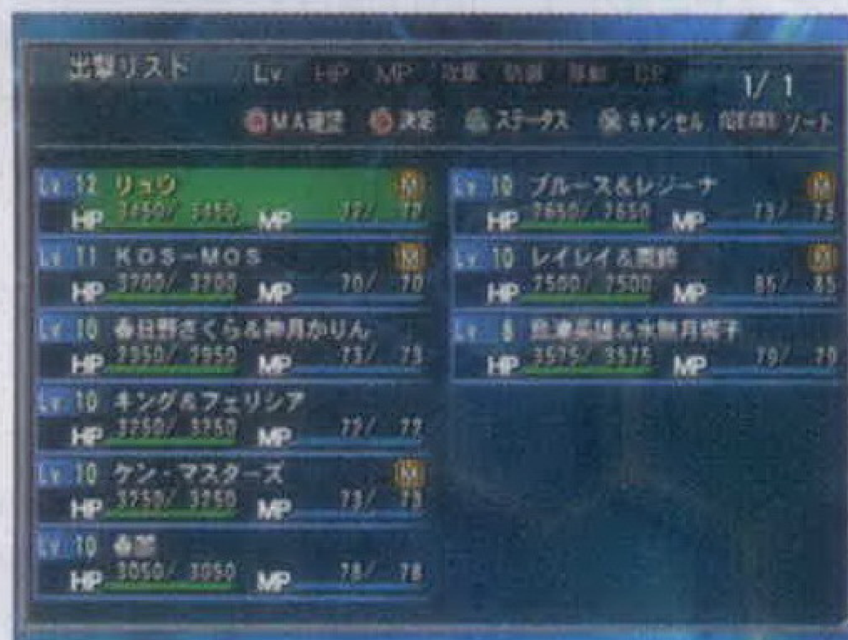
距离——S表示近距离，L表示远距离，M表示MA攻击。

コマント——指令输入说明。

特性——反击技能、回避技能等都会在此标出。

技名——这一栏中可以查看此招是否具有毒属性，对于MA技则可以查看可攻击对象人数。

人物数据说明

顺番——行动顺序。

必杀——SP值，满值为100。

气绝——气绝值，满值为100。

状态槽——显示目前的状态。

攻击数——即BRANCH数。

近距离——近距离攻击范围。

远距离——远距离攻击范围。

移动——移动范围。

タイプ——行动模式，飞行的话可以无视某些障碍物。

攻击/防御/技术/速度/幸运

（以上五项后面括号中的代表由于技能产生增减的数值）

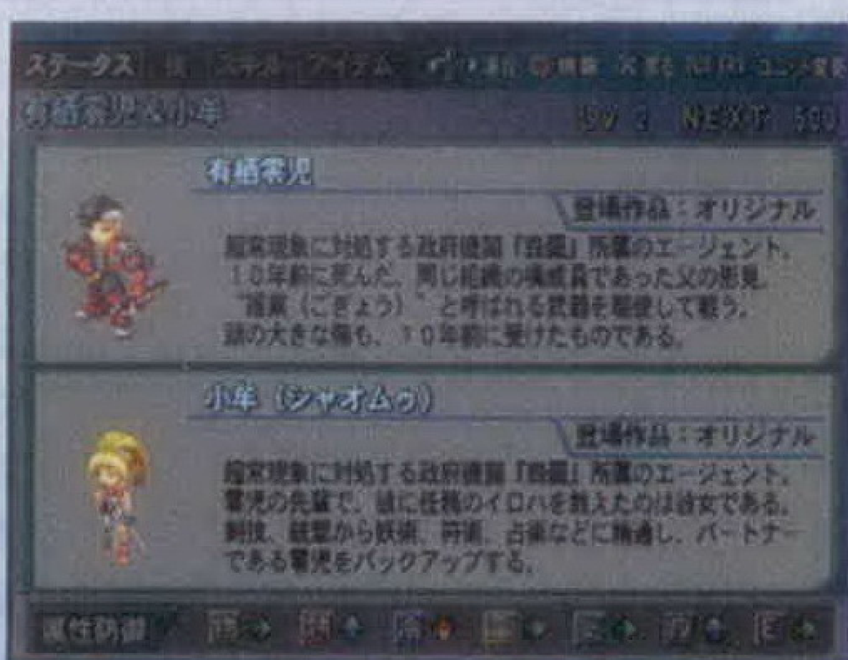
AUTOスキル——发亮表示正在起作用。

装备アイテム——目前的装备。

属性防御：分为对物理（刀）、热（火）、冷（冰）、电（雷）、气、魔、E（光）的防御。箭头表示对属性的防御加成，向下表示弱点。

↑先选择单位然后选择出击位置，选择画面可以按L1、R1切换标准。

流程



10年前，涉谷，两个组织在这里展开战斗。其中一个组织欲使用“ゆらぎ”将不同世界联系起来，另一组织则全力阻止。

战斗进行得非常激烈，其中一方为了防止“ゆらぎ”出现，政府成立了直属特务组织“森罗”，其主要工作是对付从古到今对世界产生危害的异界生物。知道这个组织的人很少，它是个活跃在黑暗中的组织。

10年前的战斗以“森罗”的胜利而结束，这次事件在现在被称为“那天”……

10年后的现在，“ゆらぎ”再次出现，一切和10年前一样，涉谷成为“指定闭锁都市”。

故事就从这里开始——

敌我方登场人物后面标注的游戏名称指明该人物的原出处作品，如果标记为“原创”，则是本作的原创人物。

20XX年 六本木——政府特务机关“森罗”成员有栖零儿和小牟收到涉古异变的情报，回忆起了十年前的“那天”。

超未来 エルザ舰——紫苑主任正在调整KOS-MOS，为了应对最近一直出现的不明空间重合。

20XX年 涉谷——调查邪恶组织SHADOW的国际刑警春丽遇到了ベガ直属行动部队“KILLER BEE”，但是KILLER BEE成员似乎另有目的。

序章1「ゆらぎの街」

胜利	败北
敌全灭	有栖零儿和小牟战斗不能





我方	敌方	战况说明
●初期配置/物质界 涉古 交叉点		
有栖零儿&小牟(原创)	镰鼬·苍×3(原创)	零儿原以为消灭了10年前事件遗留下的妖物任务也就完成了，但不明物体突然出现，而零儿的攻击对其完全无效。这时紫苑她们出现，KOS-MOS判断有危险，于是使用干涉时空的方法将敌人空间完全和物质界重叠……
●增援1/发生条件：敌全灭后		
KOS-MOS《异度传说1》 紫苑&M.O.M.O.《异度传说1》	ゴブリン×3《异度传说1》	KILLER BEE成员出现，原来她们的真正目标是“森罗”，同时追踪而来的春丽赶到。
●增援2/发生条件：ゴブリン1体击破后		
春丽《街头霸王》	ユーニ《街头霸王》 ユーリ《街头霸王》	ユーニ或ユーリ任一人被打败，二者就会全部撤退，同时春丽离开。 战斗结束后紫苑向大家相互介绍，并为了搞清事件原因决定和零儿一起行动。

幻想界 オベロン社秘密工场——リオン和スタン打了起来，リオン不敌，将工场和自己一起毁灭。

ブリーガルの村——クロノア和カンツ决定去寻找黄金骑士。

サントランド街道——クリノ为了村子的事件去“那座塔”，サビーヌ以顺路为名同行。

トルアーガ塔——从オベロン社秘密工场而来的スタン为了打败“神の眼”，也来寻找黄金骑士。





序章2「宿命の物语」

胜利	败北
敌全灭	スタン和ルーティ战斗不能

我方	敌方	战况说明
●初期配置/幻想界 トルアーガ塔 废遗迹		
スタン&ルーティ《宿命传说》	グリーンスライム×3《多鲁亚加塔》	突然出现黑色史莱姆，同时クロノア和カンツ赶到。
●增援1/发生条件：グリーンスラム1体击破后		
クロノア&カンツ《风之克罗诺亚》	ブラックスライム×3《多鲁亚加塔》	紧接着黑色史莱姆出现的是青骑士。
●增援2/发生条件：敌方还剩3个单位时		
——	ブルーナイト×3《多鲁亚加塔》	クリノ和サビーヌ也在这个时候赶到，スタン以为来的是黄金骑士，而クロノア认出是和ワルキューレ一起战斗的英雄クリノ。
●增援3/发生条件：ブルーナイト全部行动后		
クリノ&サビーヌ《ワルキューレ传说》	——	ジョーカー出现，声称要占领废墟。 这时真正的黄金骑士ギルガメス出现，揭露ジョーカー的目的是复活魔王トルアーガ。
●增援4/发生条件：敌方还剩3个单位时		
ギルガメス&カイ《多鲁亚加塔》	ジョーカー《风之克罗诺亚》 ムウ×2《风之克罗诺亚》	ジョーカー在一定HP以下退出战斗。 战斗结束后クリノ和サビーヌ离开，而カイ说有“神の眼”的情报，クロノア也愿意和黄金骑士一起行动。

魔界 サイコロ道场——たろすけ又在和蛤蟆老大赌博。

超未来 边境惑星 古代遗迹——银河联邦宇宙军成员マスヨ和ひろみ在执行任务中遇到空间重叠。

魍魉界 上ノ伊城边 竹林——正在往城方向走的御剑平四郎遇到了多喜，多喜无意和御剑决胜负就离开了，而御剑从多喜的身上嗅到了SOUL EDGE的味道。

魔界 三途河——沉睡400年的平景清被安达婆召唤去讨伐源赖朝，たろすけ被招来作为景清的伙伴一起行动。





序章3「战国の用心棒」

胜利	败北
敌全灭	我方全灭

我方	敌方	战况说明
●初期配置/魍魉界 上ノ伊城 樱台门		
御剑平四郎《灵魂能力2》	源义经《源平讨魔传》 枪骸骨×3《妖怪道中记》	义经的手下武藏前来助阵，我方也有一位封魔者参战。

●增援1/发生条件：枪骸骨1体击破后

我方	敌方	战况说明
多喜《灵魂能力2》	武藏《源平讨魔传》	武藏的背后城门上出现了SOUL EDGE，这时发生时空重叠……

●增援2/发生条件：武藏行动后

我方	敌方	战况说明
マスヨ《バラデューク》&ひろみ《バーニングフォース》 トロン・ボーン&コブン《洛克人 DASH》	ギリィ・オクティ《バラデューク》 ホロッコ《洛克人 DASH》	战斗正酣时，景清终于出现在义经面前。

●增援3/发生条件：3回合经过

我方	敌方	战况说明
平景清《源平讨魔传》&たろすけ《妖怪道中记》	——	SOUL EDGE消失了，トロン认为是由于SOUL EDGE的出现才引起了时空重叠。

神界 イシターの神殿——ワルキューレ希望能单独解决这次事件。

魔界 デミトリの城——モリカン告诉デミトリ现在世界产生混乱是因为“时の狭间”即将打开，会出现比争夺魔界帝王更有意思的事，デミトリ感觉到了“那个村子”再次出现了。

序章4「GHOULS & GHOSTS」

胜利	败北
敌全灭	ワルキューレ战斗不能

●初期配置/魔界 魔界村

我方	敌方	战况说明
ワルキューレ《ワルキューレ传说》	死神×4《魔界村》	击破一个死神后ワルキューレ进入魔界大门，却回到原来的地方，这就是时空重叠的魔界村。

●增援1/发生条件：死神2体击破后

我方	敌方	战况说明
——	ブラックスライム×2 メイジ《多鲁亚加塔》	当ワルキューレ独自苦战之际，モリカン和デミトリ前来“游玩”……

●增援2/发生条件：敌方增援后

我方	敌方	战况说明
モリカン《恶魔战士》 デミトリ《恶魔战士》	——	当敌人快全灭时，レッドアリーマー带着大量魔物出现。ワルキューレ情知不敌，提议撤退。モリカン也玩的很尽兴，留下一句“等着白银骑士”也走了。

20XX年 美国 メトロシティ——RYU向KEN说在师父的墓前遇到了豪鬼，KEN提出先到日本和春丽会合。

太平洋上 スペンサーレイン号船——美国联合战略军成员ブルース和中国安全部工作员凤铃正在执行任务途中，突然接到了秘密组织SHADOW的威胁。该组织最近在日本活跃是为了得到“第3能源”。



魔界 トルアーガ塔 59层——ジョーカー正在向トルアーガ报告，トルアーガ说要完全解放魔界的力量需要拥有“恶魔基因”的“那个人”。

太平洋上 スペンサーレイン号船——突然出现警报说船上出现怪物，ブルース和凤铃在船上查看时遇到了特务机关S.O.R.T.成员レジーナ。

序章5「GUN SHOT」

胜利	败北
敌全灭	丽丽&凤铃战斗不能

●初期配置/物质界 スペンサーレイン号船甲板

我方	敌方	战况说明
丽丽《恶魔战士》&凤铃《武装生存者 4》	グリーンスライム×3 死神×2 メイジゴースト×2《多鲁亚加塔》	——

●增援1/发生条件：敌1体击破后

我方	敌方	战况说明
ブルース《武装生存者 4》&レジーナ《恐龙危机》	——	——

●增援2/发生条件：3回合经过

我方	敌方	战况说明
——	サベル《恶魔战士》	这艘船里还真是卧虎藏龙，除了大量敌人外，还有众多高手。

●增援3/发生条件：敌3体击破后

我方	敌方	战况说明
风间仁《铁拳》 RYU《街头霸王》 KEN《街头霸王》	グリーンローパー《多鲁亚加塔》 ブルーナイト×2	グリーンローパー的攻击有毒属性，需要注意。

现实世界、穿越时间的过去、剑与魔法的世界、神的国度、恶魔统治的地域……这些原来不相关的世界因为某种原因而相互联系起来，战火也因此燃烧……现在“森罗”成员有栖零儿和小牟正在赶回涉谷本部的途中。





20XX年 日本 涉谷——暂时无法联络上本部，有栖一行人谈到了最近流行的“昏睡病”，患者会永远地睡下去。KOS-MOS认为要就近收集情报，有栖提议去三岛财团。



20XX年 日本 ナムコシアター——春日野樱和神月凯伦看完ワンダーモモ的演出，正期待下次演出，闭关后，神田桃遇到了アマゾーナ，アマゾーナ来带桃去见トルアーガ，这时ベラボーマン出现，因为トルアーガ看上了桃拥有“强力的魂”，而ベラボーマン则希望桃能为正义而战。同时，フェリシア和KING也来到现场……

序章6「何気ない街角，に突然の風」

胜利	败北
敌全灭	我方任一单位被击破

●初期配置/物质界 ナムコシアター前

我方	敌方	战况说明
KING《铁拳》&フェリシア《恶魔战士》	クラブフェンサー×3《ワンダーモモ》	桃出现，ベラボーマン告诉桃“超变身物质”的秘密，并引导桃变身。

●增援1/发生条件：敌1体击破后

我方	敌方	战况说明
ペラボーマン《超绝伦人ペラボーマン》&ワンダーモモ《ワンダーモモ》	アマゾーナ《ワンダーモモ》 クラブフェンサー×2 グリーンスライム ブラックスライム	樱和凯伦出现，凯伦因为情况不明想离开，但是樱却要留下帮助他人。

●增援2/发生条件：敌2体击破后

我方	敌方	战况说明
樱&凯伦《街头霸王》	ベンジャミン大久保彦左卫门×2《超绝伦人ペラボーマン》	ジョーカー前来接应アマゾーナ。

●增援3/发生条件：樱&凯伦出现后

我方	敌方	战况说明
——	ジョーカー ムウ×2	此时有栖等人正好路过。

●增援4/发生条件：ジョーカー出现后

我方	敌方	战况说明
有栖零儿&小牟 KOS-MOS 紫苑&M.O.M.O.	——	ジョーカー的HP下降到一定程度后，透露为了魔界力量的解放，需要吸取大量人类的魂，这也就是"昏睡病"的原因。此后其就离开战场。樱和凯伦要把这件事报告学校里的岛津老师，也离开了战场。 战斗后ペラボーマン将桃拜托给有栖一行。

宝箱：プロテクトリング/マント



20XX　日本　三岛财团大楼前——ブルース一行为了和"森罗"会合来到了日本。

三岛财团　社长室——三岛平八和爆田要复活古代失传的武术。

涉古——仁也赶到了涉谷。

???——10年前事件的另一主角"逢魔"也开始行动。

2章「集う超绝伦人たち」

胜利	败北
敌全灭	ブルース&レジーナ战斗不能

●初期配置/物质界　三岛财团大楼前

我方	敌方	战况说明
ブルース&レジーナ 丽丽&凤铃	ベンジャミン大久保彦左卫门×3 ピストル大名×2	丽丽说出来日本的原因是因为感到相当大的"气"，感觉将会有大的异变发生。

●增援1/发生条件：敌2体击破后

我方	敌方	战况说明
风间仁	ブラックペラボー《超绝伦人ペラボーマン》 ベンジャミン大久保彦左卫门×3	有栖一行赶到。

●增援2/发生条件：敌5体击破后

我方	敌方	战况说明
有栖零儿&小牟 KOS-MOS 紫苑&M.O.M.O. KING&フェリシア	——	击破ブラックペラボー后，他留下"以后还会再战"的言语离开了，风间仁也跟着离开。

●增援3/发生条件：敌全灭后

我方	敌方	战况说明
——	镰鼬·苍×3 镰鼬·红×3(原创)	眼看敌人就要全灭了，这时对方增援的主力登场，为首的女性透露了和组织SHADOW的合作关系后便撤退了。大家问刚才那是什么人，有栖零儿说是仇人。最后有栖零儿要回总部报告，而ブルース也计划独立调查。

宝箱：デモンズシール/やさいジュース

20XX年　日本　涉谷——武神流忍者凯和翔为了调查各地出现的魔物准备拜访忌野流。

魔界　トルアーガ塔　59层——ジャンガ和ジョーカー商量攻侵神界。

20XX　日本　私立ジャスティス学园　校门前——樱和凯伦赶到，却发现学校周围出现怪物，樱感到有一股强大的气正隐藏着。

3章「燃える!ジャスティス学院」

胜利	败北
敌全灭	樱&凯伦战斗不能

●初期配置/物质界　私立ジャスティス学园　校门前

我方	敌方	战况说明
樱&凯伦	ムウ×3	ジャンガ出现要阻止樱的报告，同时，两位老师出现。

●增援1/发生条件：敌1体击破后

我方	敌方	战况说明
岛津英雄&水无月响子《私立正义学院》	ジャンガ《风之克罗诺亚》	ジャンガ的HP下降到一定程度会招来援兵，并以学园的学生安全为威胁要求交出樱，这时凯和翔赶到……

●增援2

我方	敌方	战况说明
凯&翔《名将》	メイジゴースト メイジ レットスライム 《多鲁亚加塔》	校门口的草药是回复道具。





ジャンガ被击破后认输，但是却乘我方松懈的时候企图偷袭樱。这时豪鬼突然出现挡下了这一击，并且还用瞬狱杀反击，原来樱感到的强大的气就是豪鬼。豪鬼对樱说了句"去六本木就能见到那个男人"就离开了（难不成豪鬼平时走路就用阿修罗闪空？不愧是拳法至极的达人。）



20XX年　日本　六本木——有栖一行人追着逢魔赶往本部。

アイビス岛——SHADOW总帅ベガ欲利用先前留下的遗迹完成自己的精神力增幅装置，逢魔提醒因为空间不安定会有其他时空的客人到来，同时首先面对的敌人是森罗。

六本木——春丽继续追踪KILLERR BEE成员，正愁人数不利的时候，RYU和KEN赶到……

4章「"10年前"の女」

胜利	败北
击破???	有栖零儿和小牟战斗不能

●初期配置/物质界 六本木 "森罗"本部前		
我方	敌方	战况说明
春丽/RYU/KEN	キャミィ《街头霸王》 ユーニ/ユーリ	樱一行赶到,原来豪鬼口中的男人是RYU,而凯伦看到SHADOW成员在场也想战斗。

●增援1/发生条件:KILLER BEE中1体击破后		
我方	敌方	战况说明
樱&凯伦 英雄&响子	镰鼬·苍×2 镰鼬·红×2 镰鼬·橙×2(原创)	逢魔赶到,同时有栖一行人赶到。

●增援2/发生条件:KILLER BEE中2体击破后		
我方	敌方	战况说明
有栖零儿&小牟 KOS-MOS 紫苑&M.O.M.O. KING&フェリシア ブルース&レジーナ 丽丽&凤铃 ペラボーマン&ワンダーモモ	??? 毒马头(原创) 毒牛头(原创)	注意???拥有反击技,8回合后逢魔会叫剩下的KILLER BEE撤退。

宝箱:マンドレイク/ワギャコプター





打败???后其发动了次元封锁，森罗总部发生时空重叠，大家都分别被传送到不同的世界，而有栖零儿和小牟经历过10年前的事件已经可以在次元封锁中行动。???说出10年前是就她杀了有栖零儿的父亲，还在有栖零儿头上留下了伤疤，当时的目的就是毁灭有栖家的血统。小牟说现在的当务之急是解决时空混乱，此时???报出自己的名字“沙夜”，并和有栖零儿作了决战约定,之后有栖零儿和小牟也被传送走了。

神界 イシターの神殿——这里是大家传送的终点，发现有人失散了。

魔界 魔界村 玉座の间——アスタロト和ジョーカー看到各个世界开始相通，可以到物质界去寻找“恶魔基因”。

5章「恶魔的遗传子」

胜利	败北
敌全灭	我方全灭或风间仁被击破

●初期配置/神界 イシターの神殿		
我方	敌方	战况说明
有栖零儿&小牟 KOS-MOS 紫苑&M.O.M.O KING&フェリシア ブルース&レジーナ 丽丽&凤铃 ペラボーマン&ワンダーモモ 樱&凯伦 英雄&响子	カオックス×6 《ワルキューレ传说》	KOS-MOS探知附近有不明物体，原来是风间仁，他也被传送到了神界。

●增援1/发生条件:敌3体击破后		
我方	敌方	战况说明
风间仁	ムウ×2 たてムウ×2 《风之克罗诺亚》 クリッツ×2 《风之克罗诺亚》	恶魔一八突然来袭，但是仁似乎还不急于透露身份。

●增援2/发生条件:敌8体击破后		
我方	敌方	战况说明
——	恶魔一八《铁拳》 死神×2 レッドアリーマー×2《魔界村》	恶魔一八的HP降到一半以下就会撤退，撤退前表明了和仁的关系。战斗结束后女神イシター出现。

宝箱:コート・雷/ブルーポーション





神界 天空神殿 大巫女の间——大巫女发觉イシターの神殿和物质界相通,知道神界现在非常危险,于是让クロノア回到黄金骑士身边去找SOUL EDGE。

イシターの神殿——イシター告诉有栖零儿原本5个世界是依靠“时间壁”和“次元壁”互相分隔的，现在由于时空重叠而导致“次元壁”不安定，结果导致相邻的物质界、魔界和神界相通，现在必须和大巫女联系。

6章「ケロノアビーロース」

胜利	败北
敌全灭	クロノア&カンツ、有栖零儿&小牟战斗不能

●初期配置/神界 天空神殿		
我方	敌方	战况说明
クロノア&カンツ	ムウ×4 たてムウ×5	——

●增援1/发生条件:敌1体击破后		
我方	敌方	战况说明
——	ジャンガ ジャイアンドムウ×2 クリッツ×3	——

●增援2/发生条件:ジャンガ行动后		
我方	敌方	战况说明
有栖零儿&小牟 KOS-MOS 紫苑&M.O.M.O. KING&フェリシア ブルース&レジーナ 丽丽&凤铃/风间仁 ペラボーマン&ワンダーモモ 樱&凯伦/英雄&响子	——	——

●增援3/发生条件:ジャンガHP下降到一定程度后		
我方	敌方	战况说明
——	シーザス《ワルキューレ传说》 カオックス×5	击破ジャンガ后,其说这是声东击西之计,已经有另外部队进入神殿了。对方说完就撤退了,クロノア也追了过去。战斗结束后,大家去追クロノア。

未完待续

MOBILESUIT GUNDAM SEED FESTIVAL
~LINK在这个时代中~

全长两个多小时的现场晚会

完整收录主角声优、西川贵教、玉置成实、中岛美嘉、南里侑香、尾浦由记等巨星

如此珍贵影像，还不赶紧先睹为快！

拉克丝形象发夹、阿斯兰FAITH徽章，特制纪念收藏匣

精心打造，璀璨绚目，如此豪华赠品，还不赶紧收入怀中！



拉克丝
形象发夹



阿斯兰
FAITH徽章



声优艺人
精美写真



机动战士高达SEED嘉年华

多重好礼，惊喜不断——

『机动战士高达SEED嘉年华』

你绝对值得拥有！



尾浦由记　西川贵教　玉置成实　中岛美嘉　南里侑香　石田彰　田中理惠　保志总一朗

6月下旬全国上市　现全面接受邮购！　6月10日前邮购　享受优惠价25元！

邮购时请注明"动新SEED嘉年华"　邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

原价16元的高达SEED吊饰只要1元钱

读者： 哇！1元钱？！我买100个！
次世代： 别急，只要买以下四种图书中的一种，再加一块钱，就可以得到一枚人见人爱的高达吊饰。而且图书还可以打6折呢！
读者： 真的！6折+1元……邮费包装费呢？
次世代： 全免
读者： 太疯狂啦！我马上去邮局汇款。
次世代： 这是暑期库存大优惠，先到先买，售完为止。请注意下期杂志信息。

轻松胜利十一人
World Soccer Winning Eleven
玩好WE，这是最好的教练
原价：15元
6折：9元



暑期大疯狂
加1元!!

收藏寂静岭
原价：19.80元
6折：11.80元
经典恐怖游戏，双VCD创新迷你CD专用百宝袋
SILENT HILL

时间：即日起至售完为止

少量库存，先到先买，售完为止。

电子游戏软件增刊 标准掌机典藏2003
标准掌机第一弹
两册附录掌机迷必备
原价：20元
6折：12元

GAME CREATION Serving China's Game Development Community!
游戏创造 1
www.chinagcn.com 服务中国数字娱乐产业 开拓游戏无限创意空间
制作案例精选
《剑侠情缘网络版》开发纪实
PS2大作《Jak & Daxter》制作回顾
网络游戏经济研究
UO经济系统和经济行为分析
武侠小说与游戏
武侠名著改编RPG游戏的思考
三维游戏引擎技术
超越三角形时代
设计心语：
永不创新！
原价：18.50元
6折：11.10元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

电新DVD

VOL. 45

心动超值价 DVD+CD 9.80元

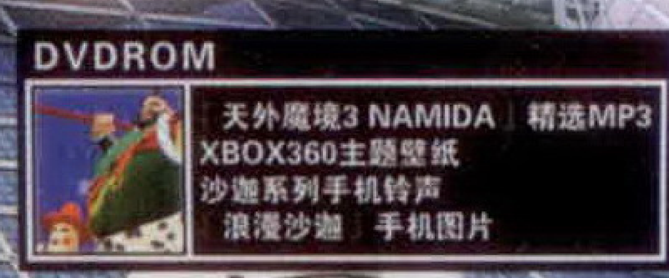
The Only Way to Enjoyment!

The New Power DVD

《电新DVD》VOL.45

E3 2005 火爆现场亲历





ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

6月5日放眼看E3!

最终幻想VII：少年归来 最新预告放出!

两大连载相约完结：

恶魔猎人3全剧情（完结篇）

樱大战OVA－崭新的巴黎（完结篇）

“黄昏”主机再掀巨作高潮

塞尔达传说、新鬼武者、星际争霸：幽灵等

XBOX360十余款高清晰影像大放送

死或生4、失落奥德赛、幽灵行动3等

PS3大量演示画面现场直击

杀戮地带、最终幻想VII、铁拳6等

数十款次世代主机新作直击／两大连载相约完结／光田康典最新音乐CD

游戏乐趣完全发掘 TOP-SECRET 绝对隐藏 秘技天地



最近经过了一段时间没有好游戏的无聊时光，于是龙马又把《战神》拿出来爽。谁知GOD模式下的难度还真不是一般人可以应付的，经过再三查找我终于搞到了最强的金手指码，谁知道悲剧也就这么发生了……因为自己根本不会受伤，所以每次经过记录点也就懒得保存了，就在游戏进行到得到"美杜莎的凝视"时自己的魔法竟然全都无法使出！白白浪费了我1个多小时的激情！所以在这里龙马还是奉劝各位玩家，如果想要真正体验游戏的内涵还是别用金手指的好。□责/龙马

XB DOOM3

美版　秘技实用度：★★★★

★游戏中的三位数密码大搜集：

地点	密码
1.火星城市地下	私人储物柜：396 /531
2.火星城市2	017号储物柜：347
	战斗准备室：584
3.UAC行政区	私人储物柜：586
	标有FREE STUFF的柜子：0508
4.Alpha 实验室1	私人储物柜：752
	038号储物柜：409
5.Alpha 实验室2	私人储物柜：102
6.Alpha 实验室3	私人储物柜：123
	私人储物柜：123(同上)
	049号储物柜：123
7.EnPro	私人储物柜：972
	Plasma Storage：734
8.通讯站	私人储物柜：246
9.循环站2区	003号储物柜：483
10.列车站	私人储物柜：142
	计算机密码：826
	私人储物柜：364
11.Delta 实验室2A	112号储物柜：538
12.Delta 实验室2B	213号储物柜：371
	门上的密码：463
13.Delta 实验室3	私人储物柜：836
	私人储物柜：836（同上）
14.中央处理站	私人储物柜：571
	通行门：627
	私人储物柜：468

湖南　方月古

PS2 洛克人X8

日版　秘技实用度：★★★★

★究级铠甲取得密码：

角色	密码
艾克斯	左3次，右3次，左4次，右4次
杰洛	L1两次，R1两次，L1四次
艾克塞尔	L2三次，R2三次，L2三次，R2

广西　西罗

PS2 横行霸道 圣安地列斯

美版　秘技实用度：★★★★★

这款游戏的秘技实在是太多了，然而众多的秘技又破坏了游戏的平衡性。以下是龙马从多达数十条秘技中精简出来的，外加有热心读者补充了一些。

◆武器1：R1、R2、L1、R2、左、下、右、上、左、下、右、上

◆武器2：R1、R2、L1、R2、左、下、右、上、左、下、下、左

◆武器3：R1、R2、L1、R2、左、下、右、上、左、下、下、下

◆体力全满外加防弹衣：R1、R2、L1、叉、左、下、右、上、左、下、右、上

◆消除通缉：R1、R1、圆、R2、上、下、上、下、上、下

◆混乱模式：L2、右、L1、三角、右、右、R1、L1、右、L1、L1、L1

◆人物无敌：下、叉、右、左、右、R1、右、下、上、三角

◆肺活量无限：下、左 L1、下、下、R2、下、L2、下

◆背包飞行器：L1、L2、R1、R2、上、下、左、右、L1、L2、R1、R2、上、下、左、右

◆永远不会被通缉：圆、右、圆、右、左、方、三角、上

广东　Ricky

PS2 铁拳5

美/日版　秘技实用度：★★★

★部分隐藏服装出现方法：

角色	方法
安娜	在故事模式中过关2次。
白头山	在故事模式中过关3次。
恶魔风间仁	完成 Devil Within 游戏或是打 200 场。
艾迪	用500,000G去购买特殊服装。
布鲁斯	在故事模式中过关4次。
凌小雨	在 vs mode 打胜50场，然后按 RP 去选择这个角色。
王琼雷	在故事模式或是时间模式中用不同的角色过关5次。
风间飞鸟	在故事模式或是时间模式中用不同的角色过关9次。
木头人	在故事模式或是时间模式中用不同的角色过关8次。
元龙	在故事模式或是时间模式中用不同的角色过关7次。
狗熊	在故事模式或是时间模式中用不同的角色过关6次。
袋鼠	使用所有的角色在故事模式或是时间模式中过关一次。

四川　RAY

PS2 战神

美版　秘技实用度：★★★★

在GOD模式下通关过后会出现5大隐藏服装，这5套服装不仅能改变主角的外观，同时也会提升相应的能力，下面的数据就是以初始人物的能力为100%的标准来做的比较。

服装	能力	比例
一、厨师装 Chef of War	攻击力	100%
	防御力	100%
	魔法	300%
	体力	150%
	获得经验值	100%
二、潜水服 Bubbles	攻击力	50%
	防御力	100%
	魔法	150%
	体力	300%
	获得经验值	100%
三、黑西服 Tycoonius	攻击力	200%
	防御力	25%
	魔法	100%
	体力	100%
	获得经验值	400%
四、奶牛装 Dairy Bastard	攻击力	50%
	防御力	100%
	魔法	200%
	体力	200%
（奶牛装的魔力是无限的）	获得经验值	200%
五、战神装甲 Ares Armor	攻击力	200%
	防御力	400%
	魔法	100%
	体力	200%
	获得经验值	200%

天津　陈映东

GBA 合金弹头A

美版　秘技实用度：★★

★下面是一个关于《合金弹头A》的最终BOSS简单打法：如果一开始按下L键，BOSS就会马上爆炸并进入第2形态；还有一种就是按顺序输入：A、B、L(按着SELECT不动)，BOSS在打一会之后便会停下来不动，下面不用多说了，拼命欺负它吧！

河南　张伦

PS2 机动高达 一年战争

日版　秘技实用度：★★★★★

以下为隐藏机体的出现方法，现在统一列出来希望对玩家的探索有所帮助。

话数	方法
第1话	デニム的ザク用光剑击破
第2话	ガデム的ザクー型用光剑击破
第3话	不返回木马
第5话	跳起攻击DROP
第4话	15秒内停止射击
第6话	木马后方加鲁码出现后诱敌
第10话	ランバラル的グフ用光剑击破
第14话	黑色三连星用光剑战斗击破
第15话	ビッグトレーHP绿血(50%以上)
第9话	シャア专用ズゴッグ用光剑击破
第22话	三分钟以内全灭リックドム
第23话	マクベ的ギャン用光剑击破

山东　阿Q

上面龙马说了自己的不幸遭遇后决定把这次的教训详细说给玩家们听听。《战神》在一开始的时候主角是没有任何魔法的，如果大家在一开始便启动出现全魔法以及魔力不减的金手指，当游戏进行到第一次与美杜莎交锋时，将会无法使用任何魔法，而那一段游戏的要求就是要用新得到的"美杜莎的凝视"将敌人全灭……大家千万小心啊。

下决心不用任何金手指挑战GOD模式的龙马

GAME ARTS SHOW

游戏的静态视觉艺术尽汇于此

大墙画廊

E3展真是个令人眼花缭乱的节日，无数的主机外形图还有漫天乱舞的新游戏画面，搞得小沛一天要滴3次眼药水！回到大墙画廊，一下子世界变安静了，忽然发现热闹之后还是需要用清静来放松自己。看累了E3的朋友们就在这里小憩片刻吧。



←合金装备 食蛇者 上海 张胤杰
看小沛非常欣赏你的这种风格，原本激烈的生死一战在你的笔下倒增添了几分诙谐幽默。还有就是画面很干净，让人看过之后觉得很舒服。



←王国之心 河南 shunkof
你这幅画真的很大，不过限于大墙的版面只能放这么大了，以至于背景中的瓦卡都看不太清楚了。另外画面左边偏重，整体稍显单调。



↑ZERO 湖北 BLOODRIVER
这幅画的魄力非同一般，感觉却是一种悲凉。因为ZERO虽然给与敌人致命的一击，然而自己也受到了严重的创伤！好惨烈的战斗！



→京郁闷的一天 北京 锯齿
你的这幅画绝对是越品越出味的那种。小沛不知道你所说的"郁闷的一天"到底指的是什么？另外这位"京"同学是哪位啊？



↑洛克人 湖北 BLOODRIVER
你的洛克人用掌机迷某位小编的话来说就是"面目狰狞"版，不过小沛实在很欣赏你画的独特感觉，谁说洛克人只能是一幅呆滞的表情。



→樱大战3 上海 陆嘉卿
樱大战中的MM个个都是作画的好题材，而且凡是画他们的人也都有不错的画功。我个人也比较喜欢这种画风。



→绯花 广东 easy
感谢你一次寄来那么多画作，小沛会在今后几期选择优秀者刊登出来。而这幅我认为是最优秀的，绯花身上的伤痕和悲伤的眼神明显流露出对战斗的厌倦。

□主持/唯夜

闯关族的家·第一百六十回

越过了重重的心墙
有一整片蓝天



上海 Angel Armisael 很久没有给家里写信了，主要是因为学业繁忙，这次我有非常重要的事要唯夜姐帮忙，拜托了。我是一名初三学生,再过几十天我就要参加中考了(这可是非常重要的一关,会直接影响以后的剧情发展)。

如今，我的心情紧张得很，对自己也很没信心。叶子能否鼓励我一下？还有、还有！请在6月18日前让我看到啊,不然再晚一些的话,中考就结束了。一定要帮我一下啊，拜托了。就写到这吧，还有一堆作业要处理呢，唉……

浙江舟山 小羽 喜欢电软,喜欢家给我带来的温暖。在这里，“家里人”可以毫无保留地把心中的事说出来（嗯……也许用“写”更贴切吧）。不管怎样，与父母在游戏方面没有共同语言的我，在“家”中找到了安慰与欣喜！小夜子亲切而又幽默的话语让我惬意。不知道再说些什么了，太激动了。好吧，就此结束吧,最后祝编辑部所有成员和“家里人”天天开心!还有,借此机会，我想祝我的妈妈身体健康,她为我太操心了。我马上要会考了，祝我成功好吗？

夏天还真是个考试的季节呢，高考、中考、会考……大家看到这期的时候，高考应该已经过了，但有些人还需要在酷暑中奋斗一段时间。



这个时候心意是最重要的，不需要我任何套路式的言词。看看左边的栏头图，就是为你准备的——不单是上面的两位读者，而是每一个身为考生的你。再坚持坚持，就会看见蓝天；所有的祝福，就在这幅图中。

江苏无锡 Hooker 小夜子好，第一次给家写信，但其实是来挑毛病的。最近本人在看157期的杂志时，竟然被第52页纸划伤了手指，还流血了……本人有晕血症，于是当场被秒杀……希望各位读者在翻阅时，要注意安全，还有就是……那个……赔我医药费！



叶子也被纸划破过手啊，而且还不止一次。前些天看电视节目，里面展示了越王勾践的佩剑，两千多年了，依旧十分锋利，可以一下划破16层纸。当时我就在想，有没有可以一下划破16根手指的纸呢……呃，原谅叶子的胡思乱想。

其实很亮的哦

湖南岳阳 常云 告诉家里一个好消息啊，我暑假就可以入手NDS了，不过前提是我妈要我每天早上起来跑步，坚持两个月就给我买NDS。我已经答应了，不过现在想想觉得当时太欠考虑了，我最不喜欢的就是运动了……可是在NDS的面前我只能忍耐了,我的暑假还没开始就已经变得黑暗了啊。

我也不喜欢运动呢，运动有什么好的，累得够呛不说还出了一身汗十分难受。但周末跟朋友一起去登山，爬没多远就气喘吁吁了；平常上班时坐久一些，就会觉得颈部和后背有些酸痛……所以啊，平时运动是累在一时，如果舍不得这个“累”的话，那生活中会累得更多，很多必然的社交活动和高密度的工作、学习都需要坚强的身体作保证哦。

江苏江阴 吴布恩 竟然让小夜子在156期的插图中吃猫食，太没人性了吧！小夜子正处于长身体的阶段，怎么能吃猫食呢，至少也是狗粮吧。什么，这也没有？别急，只要你一句话，我马上给你邮过来,还能再加俩荷包蛋呢。

其实……我一直想知道,猫粮我们人到底能不能吃呢？叶子仔细研究过商场里的精装猫粮，看上去还挺诱人的。不过它的营养结构跟我们人体需求应该是不一样啦,大家请千万不要试。至于狗粮就算了吧，如果可以的话，我想要生下那个用来做荷包蛋的蛋的鸡的主人的邻居的二大妈的儿子买的PSP……

黑龙江五大连池 huang614 记得当初电软上风林是顶梁柱（个人感觉），几乎什么栏目都有他，可是现在他露脸的机会实在太少了……我个人猜测：要么是他当上主编了，要么是他要退休了。最后只想说一句,风林,电软没你不行！

木头没有老到要退休的地步，假设就算他要退，我也不会让他退，到时候叶子就把他的辫子系到门把手上。你觉得当初什么栏目里他都会出面做，这正说明了他的能力啊；其实现在很多东西的背后也有他，只是从表面上看不到而已。毕竟人的精力是有限的，如果所有的栏目都要他直接负责，好几年下来会把人累垮的。



↑这是很危险的动作，好孩子请千万不要模仿。有的时候困了累了会趴下小憩一会儿，但不要睡到往键盘上流口水，我真的不知道会不会导致触电……

叶子什么时候骗过你?

吉林长春 我是谁 叶子你在第11期家中说会把精美图片制成明信片是真的吗？我好想要大墙画廊里那张樱的图片。另外还想问一个问题，在无双报道中，一些人物介绍后面的“CV”是什么意思？

当然是真的啊，不过还不可能马上实行——只是要稍微等等，因为到底选取哪些图片作为素材，还是说再原创出一批新的来，如果是新的又该是怎样的内容……如是这些，我们希望能听取到足够多的读者反馈。而且赠送明信片只是计划的一个部分，上一期的形象贴纸也是鼓励大家多多与我们交流互动的一个方式。

所谓CV呢，就是Charater Voice，表明谁为当前人物配音，也就是日语中的“声优”啦。

吉林延吉 想说什么就说

我发现睡觉的时候能想好多好多事情，叶子你有没有发现？另外现在游戏界好多事都是女人当头，连游戏主题歌都是女的唱的多。还有就是出现在电击里的那个蒙面人是谁，能告诉我吗？

你是指睡觉之前吧？我的很多想法都是那段时间里蹦出来的，然后在企图完善它们的时候就迷迷糊糊地睡着了，待到第二天早上——不用说，都忘得差不多了，于是只好开始回忆——回忆是一种痛苦的经历，这话果然一点儿也没错。这种经历反复折磨着我，甚至有一段时间叶子都拿着笔睡觉，试图能不能把自己的念头记下来。不过后来一想，本来自己的字就难看，那昏昏沉沉中写出来的岂不是更没法儿看……至于电击里的蒙面人——这个小夜真的也不知道他是谁，我也很想搞清楚的，好神秘的家伙。

云南曲靖 夜绫

第一次给家写信，还真不知道要说些什么好……很喜欢叶子主持的家，觉得很有条理又不失幽默。

每次看电软都先看家，又无数次地笑到睡在地上——（突然站起）里面的插画也不错，想知道是谁画的（热血沸腾状）。最后（好快），感谢家给我带来的欢乐，希望家越做越好，叶子和木头加油！

这个作者之前可是在家里提到了好几次呢，你现在这样问，说明你看书不仔细哦。哼哼，罚你回去翻书。“笑到睡在地上”这个形容还真是……难道是我的一些话把你逗得背过气去了？真要这样的话，小心着凉。

陕西西安 董文超

我虽喜欢电软，喜欢游戏，但我现在仍是“无机一族”，连GBA都没有，5555……噢，对了，我有一台“小霸王学习机”，是我小学时候妈妈给我买的，这样算不算“有机一族”啊？顺便问个问题，“恐龙危机”在PS2上有续作吗？

“小霸王其乐无穷啊”——你的来信又勾起了我的回忆，多少年了，生产小霸王的这家厂商现在居然还在，不得不说是一个奇迹；而且最近还又推出了仿GB的“黑白掌机”，真是令人无语啊。

恐龙危机目前共三作，3代是出在XB上的，不过除却画面之外，整体素质比较差劲。

这次我可发财啦

首先要说明，上面这个标题绝对不是给这幅图配的台词……

偶然间翻到了这幅老图，拿出来大家一起怀旧一下啦，也算比较有趣味——“我在马路边，捡到一分钱……”而且今天小夜要跟大家说的事呢，也跟钱有关。

首先就是，最近信里夹带现金的现象又有所抬头哦，叶子那天看信的时候，钱稀里哗啦地掉了一桌子——呃，我是说得夸张了一些。现金在邮寄途中会有直接遗失的风险，而且也会给我们的登记整理工作带来不必要的麻烦；由于增加了转交、记录等中间环节，可能反而会耽误你收到商品的时间。

我知道这个没法做严辞规定，叶子也不想板着脸跟大家说话。但利害关系上面都已说清了，夹带现金一旦途中遗失，将非常难以查证和寻找，这其中的损失只有自己承担。

除了买东西的，这期居然还有好几封直接寄给叶子的钱……当然了，里面都是一两毛钱，有的还用纸层层密封起来，说是他最珍爱的东西送给我——你害叶子浪费了半天感情啦！

我理解大家在其中善意的玩笑，不过……怎么说呢，拿钱开玩笑真的不合适，相信大家可以理解。谢谢读者跟小夜毫不见外的随意，不过以后请不要这么做了。

安徽合肥 王帅

第一次想给家写信，可是把电软翻来覆去也没找到地址……残念，希望叶子能把家的地址登出来，谢谢了。

还有就是为什么这几期的杂志封面都那么“软”呢？全都是一些大眼睛小鼻子的美女，我想看点儿硬派的啊。

连着好几期收到类似的询问了，我真的有些奇怪——不清楚地址？那叶子手中拿的信是谁的……关于此类问题近期家里强调过好几次了，恕我就不再重复了。至于封面的选取问题，并不是只有美观一条标准的，这其中还要有很多专业性的考虑。比如一张图在电脑上看起来很漂亮，但其分辨率和色泽却未必能满足印刷出版的需要。

这期封面就不“软”啊，大家一定没想到吧？

福建平和 张怡斌

11期的家中看到某同学寄几毛钱给叶子姐，这次我也无聊一回，特别奉上二十多万元……玩具钞票。这下叶子姐不用再每天喝白粥了，尽管买炸弹来炸我吧，俺是不死的！

估计这些“钱”，叶子姐看也不看就扔进垃圾桶了。其实叶子姐挺忙的，我这么做真是对不起，在此向叶子姐道歉。

你没有看仔细哦，当时人家只是说想寄钱，可实际并没有寄。所以呢，你在这次的“寄钱风潮”中，是第一个吃螃蟹的人……呀哈哈哈哈，你想知道拿叶子寻开心会是什么下场吗？

没吓到你吧？当然是开玩笑的。读者的信我怎么可能不仔细看，那些“钱”我还认真地数了一下，一共是二十万零一十五元九毛二分，中国儿童银行发行……这下我发了，估计以后每天可以改喝黑米粥了。

不过真要是无聊的时候，我还是建议你选择游戏来轻松和发泄一下。

甘肃 ビビ

我觉得《电软》应该也分个普通版和豪华版装，另外我觉得大家也该疼一下老主机，比如SS、DC、PS等，风林叔觉得怎么样？



这种搞限定版的事，弄不好就会被批评不够厚道的；而且涉及成本预算等很多问题，也不是想做就能做的。最关键的是，读者花钱是希望看到实实在在的资讯和信息，我们更多还是应该踏实做好本分，争取对得起你的每一分钱。

不过一起来假想一下也是很有意思的事呢。向右看，如果闯家豪华版的封面做成这样，你觉得如何？嗯，也许确实可以更时尚一些呢。

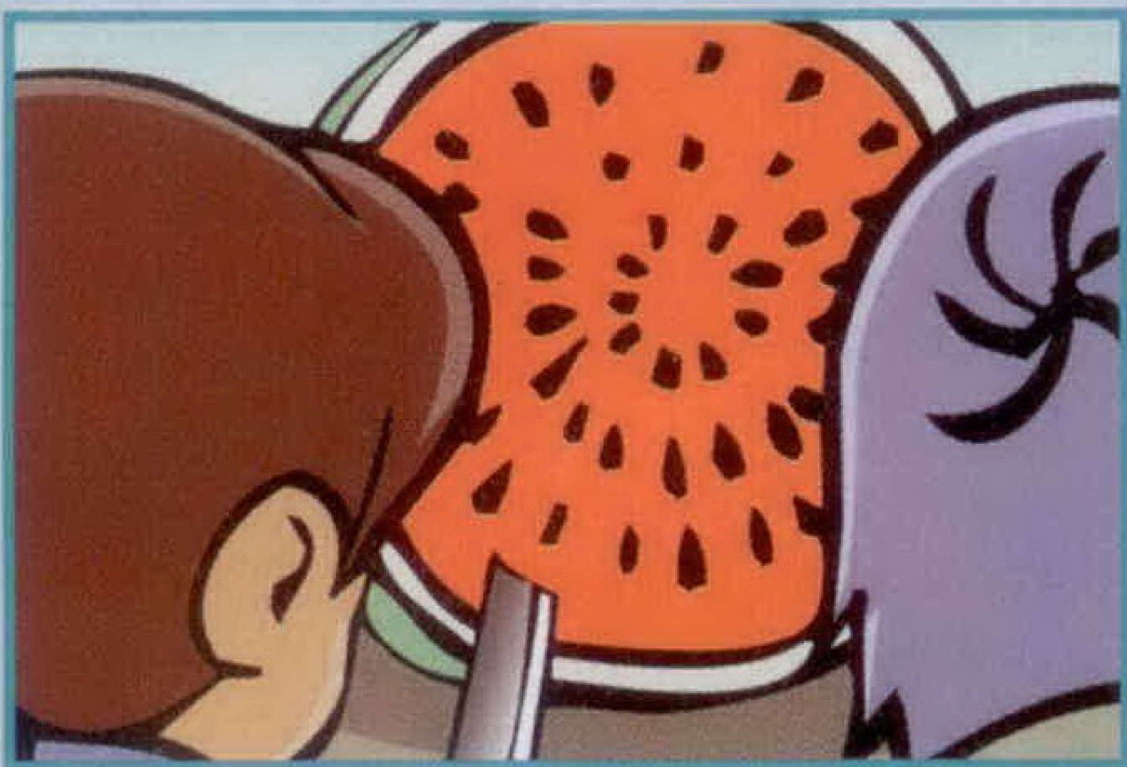
游戏的浪潮是在不停地向前奔涌，我们有时会停下脚步来缅怀过去的辉煌，但更多时候难免身不由己。老主机上的经典很多，但我们总是要前进的。

江西修水 卢牧宇

真希望我们这能买到电新和掌机迷，这样就可以不必麻烦去邮购了。

要知道我这里好偏僻，就连买电软都要抢着买，只有一本，每次放学和来学校都要跑好远去问，非常累，不过尽管如此我仍然坚持着。





辽宁本溪 孙广超 唯夜姐啊，我这次期中考试又没能考好。我觉得对不起每一个在我身边帮助我的人，当然也包括唯夜姐你和其他小编们，还有我的那台PS2。我父母工作不容易啊，但他们为了鼓励我,为了让我知道他们有多了解我、多体贴我、多爱我,而给我买了PS2。

可我呢，却拿这个成绩回答他们对我所做的一切……我真是个混蛋，可我不想再做混蛋了，我不想再对不起帮助、关心和爱我的人。从现在起我会付出实际行动，我不希望期末考试过后给家里写的信还是一个混蛋对家人的忏悔。

我曾经犹豫过"混蛋"这个词要不要登上，但转念一想，这是你心情的一部分，无论它是喜悦、还是悲伤，是快乐、还是愁苦，我都应该尊重。

所以同时你也要尊重和珍视你自己，不要再用"混蛋"这种词来形容自己了。人生就是由很多选择组成的，你由于一些原因选择错了，努力改回来就行了。这题并不是无解的，这题并不是只有一次机会的。

用言词来刺痛和划伤自己并不等于自我批评，如果习惯了自我伤害的话只会变成一种逃避并渐渐对此麻木，这才是最可怕的。我们要从内心深处自然地对自己肯定和鼓励，阳光下的花才会最华丽地绽放。

你现在和将来都不需要什么忏悔，认真去踏出自己的每一步吧。

云南昆明 那正宏 我算是一个大龄玩家，同事都不理解我为什么爱玩游戏，说那是小孩儿的东东。但他们绝对不知道游戏能让人多快乐！只要适度，游戏也是好的，对吧？



嗯嗯，当然，其实我也一直对这种看法耿耿于怀。个人始终认为，国内这种对动漫游产业的误解和偏见，其实是在意识层面上根本性地阻碍了它们的发展。在骨子里总把它们当作是对付小孩子的东西，又怎么可能认真精心地去扶植它?！

身边上一辈的一些人不屑于动漫游的理由之一就是："这种假的东西，给小孩子看的罢了。"——其实我很想说的就是，动漫游同样可以承载一些深刻或令人玩味的东西，谁说假的就一定代表幼稚？现在电影里动用电脑技术做的"假"镜头多了去了，怎么我从来就没听人说电影是做给小孩子的玩意儿？

所以这种盲目的偏见，有的时候真令人感到一种深沉的悲凉。

唔，小夜似乎是第一次这么激动，希望没吓到大家。不过也好，平时总平平静静地说话，那并不是全部的我。

贵州贵阳 愈演愈烈 建议把11期电软102页右下角的唯夜发条布偶造型做成实物赠送读者，那个……实在是太可爱了……还有夜夜说话的方式很像论坛上的水民们哦，夜夜也经常在论坛上灌水么？难道是上班时候……hoho，偶什么也没说……



布偶赠品本身是个不错的提议，我们会考虑的，不过做成我的造型吗，似乎不太合适哎——未免给人的感觉也太自恋了。再说真要这么做了，到时候大家有怨的报怨，有仇的报仇，一堆人午夜两点脑袋上绑着蜡烛、腰里系着麻绳，到柳树下去钉我的人偶，那叶子可就完蛋啦。

我说话的方式很"论坛"吗？应该不会吧？我是会经常上网没错——现在各种信息和知识的积累都要求叶子必须如此。不过我时刻都在提醒自己啊，尽量避免在书面文字上流露出网络语言来，因为这些东西毕竟不够规范，而且其含义可能不容易被广泛理解。

灌水的事我当然也做过，不过是在私人时间。至于上班的时候嘛……小夜就是我们电软论坛水区的版主啊，要时不时地去那里看一下，维持论坛基本秩序吗。

借此也正好向那些去我们论坛的读者说明一下，请不要怪我们不是随时都会出现。编辑平常是比较忙的，职责所在，不可能一直陪大家聊天，还请多多理解。我们一有时间就会去论坛的。



云南昆明 河豚 哈哈，看了这期的漫画，原来PERFECT有这么多坏毛病呢。我宿舍里还好没有PERFECT这样的大臭脚啊，不然的话……

那个是漫画啦，有艺术虚构是必然的；或者更应该说，我们几个都要服从作者的"恶意"安排……没错，叶子身为责编也对此无能为力，不能干涉作者的构思，只好眼睁睁地看到他把我流放到外星球去。

PERFECT被编排成这个样子，也确实够可怜的，现实中的他可绝非如此。其实是由于华尧同学之前对PERFECT的接触和了解比较少一些，当初给家画有关他的插图时就有些拘束，放不开手脚。



于是我就说没关系的，你别看他平常神秘兮兮的很少说话，其实人很随和，随你怎么恶搞，他绝不会生气的。结果就一发而不可收拾，PERFECT也成了图里的常客不说，还被安排到了如此猥琐的地步……PERFECT啊，果然是我害了你……

唔,你的用词也很生猛

江苏无锡 史司徒 近期闯家的改变很大，排版合理，值得小赞。杂志要前进就要改变创新，读者的支持是小编们努力工作的动力。同时读编要常交流互勉，共同进步。

支持电软至今，几乎没正眼看一眼别些游戏杂志，反正是认准你们往死里打了。

小叶子主家现在势头很猛，气焰嚣张，言语尖锐,得理不饶人；还笑里藏刀，变相数落、嘲笑、挖苦读者朋友——我的感觉这样告诉我，你说呢？不过我喜欢你的主持风格，通俗幽默不失趣味。不过和读者的话题不要侃得太激烈，不然有伤身体。要说实话，工作累了就告知我们，会有人去代你主持的（嘻嘻嘻）。

呃，我原话照登，你的用词确实把叶子唬住了，搞不太清你是在提意见，还是说反话跟我开玩笑呢？看到后面觉得你是在鼓励我，不过用词未免生猛了点儿，看得我直挠头。至于嘲笑挖苦什么的，我怎么可能做得出来。

叶子说话语气有时会比较随意，就是想让大家觉得彼此是在平等自在地聊天，板着脸打官腔说套话作"批复"我当然也会，不过要是那样的话，那这几页纸不如干脆直接撕掉算了。

北京 PSP 前天我在大街上看见一个大学生手里拿着PSP，第一次见到啊！走了一会儿又看见一个中学生拿着PSP，而且是两个人对打，郁闷啊……又走了一会儿，一个小孩走过来拿着PSP瞪着我，天哪！

你确定不是自己在做梦么？听起来好像漫画情节，一堆人集体出来刺激你……那也算我一个吧，不过叶子是好人，你看我只拿NDS，PSP画在衣服上就够了。





贵州盘县 谢一

看了158期大墙画廊之后，有点儿不解。其中小沛说道："唯夜你要努力去塑身，夏天快到了……"

于是我便奇怪，看到家里漫画中的唯夜形象，与"去塑身"有点儿不搭配哎……难道唯夜有点儿"臃肿"？不敢想（别生气），还是请叶子自己告诉我吧。（有个声音在说："别再猜了……"）



我要谢谢提到类似问题的诸位，要不是大家跟我说，我还真没注意到死小沛居然找了那么个地方偷偷说我的坏话。小沛你完蛋了，家里这么大的地盘，看我哪天不折腾你一下。

他那话是故意的（我事后揪着他的衣领子问，他承认了），以辩证唯物法来分析，根本就是他的眼光过于大男子主义和理想主义了。我还是不时会去运动一下的吗，比如打打球什么的；而且每天光上班路上就要花一个小时，还不够锻炼的吗……

不过确实，叶子最近零食吃得过了一些，饮食不规律最终会导致什么结果，还真很难说（这是我由于工作不得已的做法，好孩子绝对不要学）。

"臃肿"这个词，就送给小沛吧，哼哼。

河北峰峰 苗蕾

看电软这么久了，还是第一次寄回函。不知道怕什么，之前每次填完后都没有勇气寄出去，这次是下了十二分的决心的。我现在上高二，学习挺紧张的，唯一可以放松的时候就是每天回到宿舍后，躺在床上看电软。看到木头和叶子他们在家里叽叽喳喳的，我心里感到特别温馨。

其实连着好多期了，越来越多的读者说他们这是第一次鼓起勇气写信，这现象还蛮集中的。

小夜斗胆自以为是地猜测一下，是因为家里的气氛在不知不觉中给了大家以动力吗？如果真是这样的话，要谢谢大家的爱护和支持了。叶子很欣慰的，因为一直努力的目标就是希望越来越多的人进入我们的大家庭。

实际上写信哪里会有什么可怕的，我又不会把信吃掉。其实叶子倒是怕哪个读者恶作剧地寄来个耗子夹子什么的……

高二就住校吗？管理还是挺严格的，不过也好，因为自己的生活迟早都要靠自己打理，现在就可以不依靠家庭去做一些事情，是很好的锻炼。

全面占领你的喜怒哀愁

安徽铜陵 章超

昨天下午两点把第11期电软弄到了手，准备下午狂爽一番，不料正看到家和龙哥热线改版了，而且家增到5页了！正在兴奋之时，我校的最高BOSS校长先生突然出现在窗口，而我正好坐在窗子旁边。还好我反应快，赶忙将书扔进抽屉，不知他看见了没。哎，弄得我一下午没敢碰电软。不过啊，看到家又进步了，真高兴啊，呵呵。

看到了那个"华丽到家"的公告，真太好了，不过我还有不明白的地方，你说会把家中出现过的精美图片印成明信片送给幸运读者——这个幸运读者怎么选呢？还是寄回函表么，或者这只是"家"里的评选活动？请叶子姐明确回答一下。

最近对狗厌恶得很，全是因为DMC3里的那个三头犬；我里面几乎所有的BOSS都是一次性通过，但唯独那头大狗，打了十几遍才过啊。但我看到电击光盘上一下子就打掉了它80%的体力！我当时正在喝可乐，喷了一电视的……之后我也照那种无赖打法打，虽然是轻松了好多，但一下子打掉80%的体力我还不行，最多一次打掉一半……残念，真佩服你们。



"选取"只是最初的一个想法，也许我们就会把它作为赠品送给每一位读者呢。这都是需要讨论的，暂时还不太好说。不过就算是选取的话，针对的当然也是所有寄给杂志的来信。"家"是电软的一个组成部分，"家"不可能脱离电软而存在。

那个三头犬是比较烦一些，因为作为游戏初期的BOSS来讲，就有那么多变化的招式，至少让玩家在心理上就一时适应不过来。这条狗体力降至约一半的时候就会进入暴走状态，所以如果自己的连续攻击还不够娴熟，那反而不要贪多，控制它的体力在一半以上，等待下一次它撞过来的机会。但这种方法就是会比较耽误时间，可能影响评价就是了。

重庆 吴天一

看到157和158期的电软，发现叶子的形象成熟了好多，不再是一头一身咧着嘴傻笑，又或和木头一阵死斗。不知是叶子原来扮年幼还是现在扮成熟，不过我挺喜欢158期中的形象的。

另外有几个小问题：1.恶魔猎人3中坐缆车到拷问室之前，武斗神像的下层有个发亮的东西，该怎么拿？2.真三国无双4中"天下奇才"只有那两个MM吗？

我是既不年幼又不够成熟啦，所以你会看见一个摇摆不定的叶子，也是在情理之中的吗，每幅图都会折射出不同的我。

你问的第一个小问题吗，当初我也在这里被卡了一下，其实把那个雕像推开就好了，你是不是推不动？那是因为方向不对啦。

"天下奇才"可远不止两个女生，每一个兵种都会对应好多，我们之前在秘技天地里介绍的只是其中很小一部分，你想啊，游戏时钟的每一秒都会对应一名护卫兵的。其实不只护卫兵，武器也一样有规律可循，比如设定23:19:14这个开机时刻（注意时区设定，需要是GMT+8），带着有"探武"的护卫兵去打一场，会得到一把相当不错的Lv3哦。

河北唐山 艾尔文

今天是我第一次提笔。现在已经是半夜12点了，回想起去年这个时候，中考考完，就用自己的全部积蓄买了台DC。虽然现在玩DC也许显得有些"落伍"，但我却十分开心，因为我终于痛痛快快地玩了。



玩游戏从没有落伍一说，这本来就是个让自己快乐的过程，如果还要看别人的脸色、看所谓外界的风潮行事，那不就太难受了吗。

DC上的好游戏是很多的，叶子也收藏了不少正版呢。而现在木头还在收集DC所有款式的主机和上面的游戏，据说传说谣传貌似他就要成功了。我现在都准备好了，等他一完成，我就去打劫他。

不过说回这个"落伍"呢，游戏中可是有的哦。鬼武者里面就有一个最下级的"落武者"称号，打得很烂的话通关就会得到了。话说很早以前我的一个朋友玩1代的时候就得了一个"落武者"的评价，让叶子很是嘲笑了一番。

一句话点评

安徽无为 王伟

《死或生 Ultimate》：Let's fight for clothes。这是一个不是为了战斗而战斗的游戏。

《牧场物语》：我没有GBA和NGC，以前看着别人玩也只有流口水的份。现在有了PS2版，我也可以圆我的农民梦了！

《J联盟胜利十一人8 亚洲冠军杯》：中国又一次冲击世界杯失败，历史的教训告诉我们，水平从联赛抓起！

《恶魔猎人3》：剑，舞于手中；枪，终结悲痛。吾名但丁赴战中。

《杀戮地带》：生的窝囊，死的委屈。如果FPS都是这样玩的，我就想把PS2给砸了……

《光明之泪》：期待已久的游戏，两个人打一群感觉挺爽的。只与美女组队，什么狼人、龙战士统统打入冷宫。

说起这个恶魔猎人吗，本来很期待这次E3上会有怎样的新消息，不过一段短短的号称是4代的预告片，里面闪回的几乎全是以前的画面，好郁闷……

安徽合肥 郑鹏 叶子姐……我错了（"错"字拖长音，并作低头认罪状），我是来作检讨的。本人是名准高三生，也是一名真·软FAN，由于某天的多种状态异常，致使对BOSS（老师）设置的"周记"关卡在凌晨一点钟也没能通过。情急之下只好拿叶子在155期家的95页下方写的随笔作为"援护武器"交了上去。可第二天我就后悔了，这是侵权啊，我偷了你的东西，555……后悔中。

前些天翻看以前的电软，看到151期105页上叶子写的一些话，心中颇不宁静。原以为当小编能天天玩游戏是再好不过了，但看到你说的"这世界让人感觉太忙太累，面对压力，时常连发泄口也找不到。"多么想让我们读者也为小编们分担些压力。衷心希望小编们好好爱护自己的身体，要知道我们读者和你们是心连心的，大家都健健康康的，才能共同支起这个家。

叶子姐的笔触我非常喜欢，改版后的家不错，能听到更多读者的声音了，加油吧！



这样可不好，不是因为那是我写的东西，而是这种做法本身是不对的。虽然没有涉及商业目的，但拿了不属于自己的东西，会让自己心里觉得很难受的，那样东西拿在手里，却也会压在心上。

但这也只是小小的羁绊而已，你仍然可以为自己感到骄傲，因为你很诚实——这两个字很伟大，它可以让人瞬间真正地轻松起来。诚实并不能把你对于过去后悔的事改掉，但诚实可以把它带走，并给你带来一个新的开始和心情。

其实我说的那句话也算一种诚实的发泄，人的心态就是这样更新的。

改版后的家到底如何，还需要听取大家的广泛意见，叶子会认真吸取的。

河北昌黎 Leo Dragon 家使我感觉到这世界上有一个令我与众玩家一同快乐的地方，我刚刚加入到这个家庭，也请小夜子和家里人多多关照！

江苏南京 星晟一怒 知道为什么风林明明是长发，却要把自己描述成秃子吗？那是为了宣传环保！大家想啊，风中之林，林中之风，那是一幅多么自然茂盛的画面啊！但是经过砍伐，已然成了一片秃林……唉，用心良苦啊。

天津 风の翼 11期电软上有一个很严重的BUG哎，目录里的"重头攻略：机动战士高达一年战争"根本没有吗，在那个页码上的分明是"狂乱"的攻略吗，而"火炎纹章"这样的大攻略则没有标出。

河北 snake PS3的外形好看得不得了，真希望能快点发售。不知道到时候电软能不能送一台啊？风凡给我要一台也行啊（外加十款游戏），您看如何啊？

辽宁大连 盘中鱼 从给读者的留言中我可以看到，你们不是只关心一些所谓"建设性意见"，而是对读者发自内心的话也给予了足够重视，在这里我想说一声谢谢。

广西南宁 阿暴 看电软8年了。从没给"家"写过什么。在这里写也许小编们不会留意吧仅当留个纪念而已吧。祝大家永远都好！

江苏南京 成伟 以前同学经常买电软，可我是无机一族，一上来并不喜欢。直到有一次在学校的图书馆中看到电软，随意翻了翻，呵呵，无意中我看到了家，当时看了觉得真过瘾啊!从那时起我就坚持买电软了.不为攻略只为家。

法国巴黎 孙辰 去年回国的时候买了两期电软，直到现在仍然是天天看，堪称史上最强厕所读物。

北京 花右京 家变大了啊，叶子的势力范围更大了。这次家变样了，乍看不习惯但看习惯了还不错。叶子加油啊，也期待漫画中叶子的英勇表现，最后祝大家快乐！

吉林长春 王国华 希望大家在电击里再露脸。感觉熊和卡卡有点儿做作，有的地方故意恶搞.没什么别的意思.我的感觉："傻"。其它都很不错.我很喜欢精选百分百，希望要继续努力啊。

上海 杨文 我个人对电软有很高的兴趣，很想加入到你们的大家庭中，不会拒绝我吧？虽然我还什么都不懂。

十九人の愿望

河北保定 加勒比海豚 信中附有一枚一元硬币，这不是逗你的，这是我们班上13个男生和6个女生在桌前寄托了愿望的硬币：我们愿电软、电新、掌机迷越办越好。

唔，这枚硬币我会很珍惜地收下，并诚恳地对你们说一声"谢谢"。这种用硬币来寄托愿望或祈福的做法在很多场合都可以见到，所以这枚沉甸甸的硬币拿在手中，叶子可以从中感受到不少意味。别被下面的图吓到，这一元钱我当然不会用的。



福建古田 死神の微笑 问问叶子，真三国无双4里取得马超的龙骑尖怎样引发曹操的渡河事件啊？我和同学试了N次都引发不了，郁闷中。

叶子HELP啊，能不能登在书上啊，因为我不常上网。



贵州凤刚 薛睿 小夜啊，以前风林老是不登我的问题，现在你该登了啊。我想问一下，真三国无双4里张角的第4把武器怎么拿啊，我按照电软上的方法拿N遍了，就是拿不到，你一定要帮帮我啊，谢谢了啊。要不然，我来编辑部自焚啊。

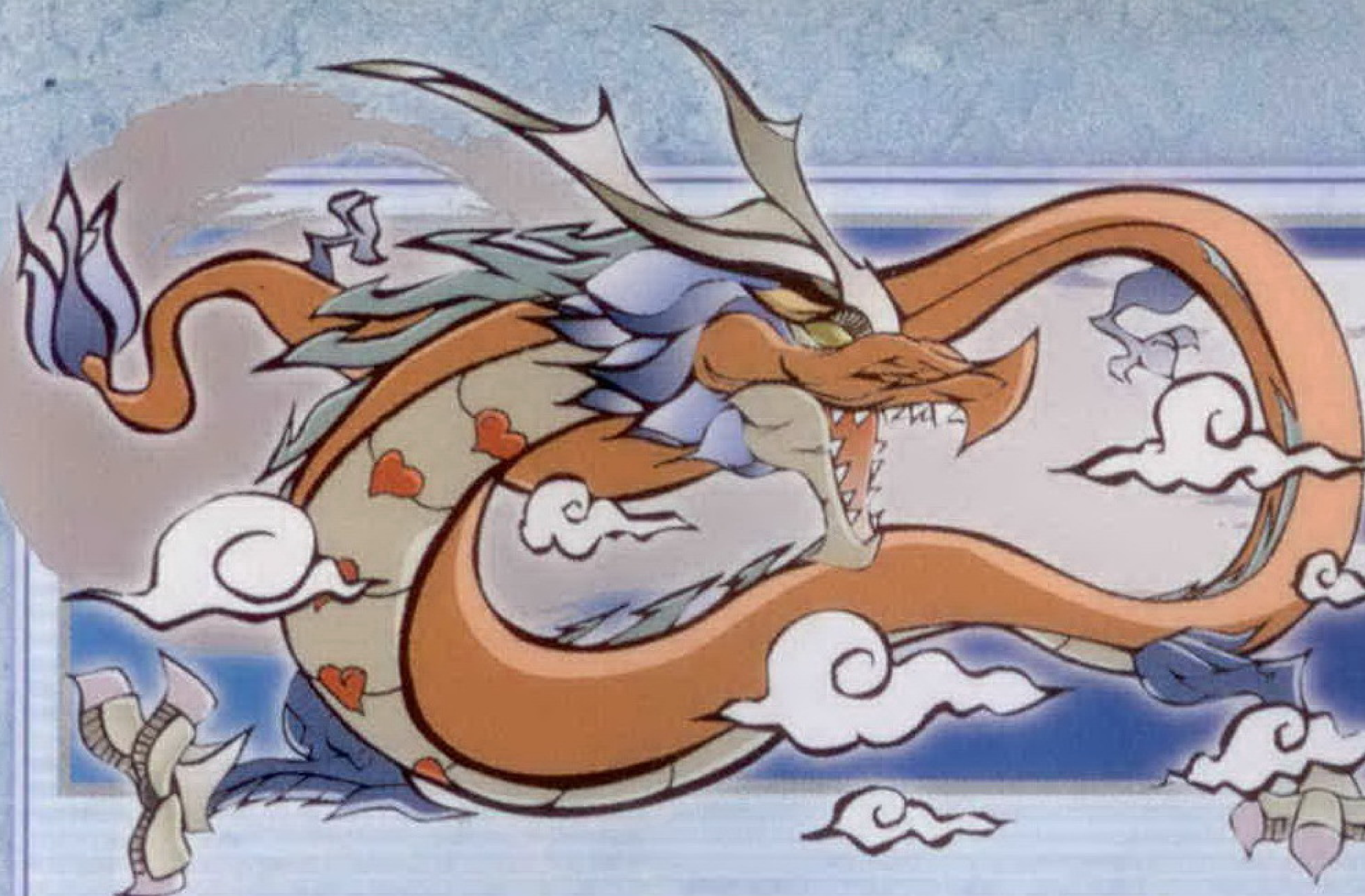
??? dante never cry 豆奶真的很恶搞噢，不知道风林有没有因为吃苏丹红而意外身亡？按05、08期说的那个张姐姐的武器拿不到噢，有没有写错？有的话，罚你KTV风林一次。

这期询问三国无双的问题比较集中哦，小夜就只好再抢一次龙哥的生意了。

要拿马超Lv4，不是要引发曹操的渡河事件啊，相反，是要在此之前将他从马上打下来（实际的官方确定条件是，要令曹操伤血）。你试了这么多次，只要哪次恼羞成怒地给他一枪，相信就可以搞定收工了。是我们当初的攻略没说清吗？

至于张角的Lv4……这个你没有说清自己的流程，我无法得知问题所在啊，是否是里面的一些细节没有注意到？请再仔细确认一下自己的流程，以及所选难度。自焚就不必了，实在郁闷就把张角烧了吧。

我们那天都去吃KFC了，木头要是挂了叶子也跑不了。张颌Lv4的入手要点是一定要等司马懿"说出"追击马谡这句话后才能干掉他——从完成马谡包围网到司马懿下命令是需要等上那么一会儿的，绝对不能提前动手。我"KTV"风林？这是啥意思？



HAPPY GAME,HAPPY LIFE

龙哥热线

包包回打答听

专 治 各 种 疑 难 杂 症

□责编/最近研究将PS3手柄拿来当回旋镖割草效率是否会提高的龙哥

GC改机情报再报道

龙哥，小弟一直非常想玩GC上的赛尔达传说系列和生化系列，无奈就算能买得起主机也负担不起Z版游戏（不是我不支持Z版，确实是没钱买）。看前几期的热线上介绍了不少关于GC改机芯片的文章，让我们这种穷玩家终于看到了光明的未来。



●Qoobchip作为后来者是目前世面上比较常见的一款GC改机专用芯片。

最近攒钱攒的差不多了准备入手一台GC改，购买之前想再次找龙哥咨询一下有没有什么关于这方面的最新消息？ **（湖南长沙 心之碎片）**

说到GC的改机芯片，除了之前介绍过的VIPER GC之外，最近市面上又新出了一种改机芯片：Qoobchip。这款芯片同样也是外国人研制出来的，与VIPER GC相比，用它来玩游戏不需引导，同时加装过这种芯片的GC是完全不会影响到主机外观的；而VIPER GC具有的刷新BIOS等功能它也具备，以后软件版本升级后玩家也可以随时从网上下载更新——当然，其实该芯片目前的功能用来玩游戏的话已经很完善了，更新软件主要是针对喜欢玩DIY的朋友。目前这款芯片的市面价格与VIPER GC差不多，大致在400左右，另外还有50元安装费。另外，现在D版GC游戏的价格还是普遍稍贵，据龙哥所知，在北京一张D盘是15左右，上海的则是20-25。不过与之前龙哥在热线中提到过的D版游戏数量相比，最近倒是增加了许多，现在大概有一百多种D版GC游戏可以买到了。

杂谈 Q 1、PS2上的《牧场物语·美妙人生》有中文版或港版吗？2、PS2是7万型的好还是5万型的好，您觉得？3、PS2改机好吗？比如50006型的PS2美版改过机能玩日版的吗？4、我们那的BOSS说70000型的PS2容易烧机，是真的吗？请龙哥推存几款PS2中文游戏，多谢多谢。

（新疆 牧场物语饭斯）

1、没有；2、5万现在已经不容易买到，关键是价格太高，新手的话买7万比较合适，基本不用担心翻新的问题；3、改机是为了玩D版，能玩，改不改看你自己的实际需要了。另，50006是港版，01才是美版；PS2主机型号和版本的对应关系龙哥已在热线中说明过多次，您竟然还这么迷糊，让人很无奈；4、以前是，现在好多了。PS2上的中文游戏并不算多，除了大陆行货版的那几个之外，像港版的宿命2、真三五系列以及非官方汉化的WE系列等等都是不错的选择。

游戏 Q 龙哥你好！小弟由于经济条件有限，至今仍在玩五年前购入的MD，想向龙哥请教一个问题：MD版《光明力量·暗黑龙的复活》（也就是主角叫MAX的那一作，不知道是不是叫这个名字）中的隐藏人物武士MUSASHI及忍者HANZOU怎么入手？望龙哥赐教，另问一问《樱大战典藏纪念》还有么？（MD版和GBA版的不一样，所以望龙哥一定帮小弟解决这个问题，在此拜谢！）

（重庆 KYLE）

MUSASHI是第7章与国王对话后，去Prompt镇中有两个入口的房间，调查房内中间墙壁即可使其加入。HANZOU则是在第8章，在Runefaust镇中调查离入口最近的那棵树。其实和后来发售的GBA版相比，还是这个老版的作品中收得全部中间要来得更容易。关于《樱大战典藏》，龙哥去问了，邮购部告知已经没有存货。

杂谈 Q 5月会入手PS2，国内哪里还有行货机50009型卖？（怕翻新机），送小弟几个忠告好吗？与7万系列相比，龙哥你个人喜欢哪款？当PS3浮现时，PS2是否会像PS一样……？

（广东惠州 朱少雪）

许多小卖店中都有得卖，不过索尼今后将指定一些游戏店进行销售。目前行货PS2翻新机还是比较少的，而且也都有比较统一的售价，大概在1650左右。龙哥自己的PS2已经是“老兵”级别的了，如果说特别喜欢的，也只是少数几款限定版主机而已。龙哥没有主机收集癖，一是负担不起，二是个人以为多玩些好游戏比主机收集的“性价比”要高得多；对龙哥这种人而言，买上N台华丽的主机搁家里当装饰品难免心里会有些不安。您买新机器玩游戏的话，行货或是7万都是现阶段不错的选择。“像PS一样”?不知道是像PS哪样?就龙哥所知，目前国内还有不少玩家在很刻苦而且也是很幸福的玩着PS甚至年代更老的主机，上星期在公交车上就看见有人很专心地拿着GBP玩“口袋妖怪”。这次E3上公布的三大新主机，性能一个比一个牛X，画面一个比一个华丽，但仅就游戏方式而言，除了目前情况还不是很明朗的“革命”之外，真的看不到有多大进步。咱不用管那帮子还没发售的新主机，您就先仔细数数现在PS2上有多少你想玩的游戏，要把它们都打穿需要多少时间，要把它们真正都玩精了又得花上多少时间?相信这样一来您对PS2购入计划就不用担心了吧?如果这样您都还担心，那得，干脆先别买，等到明年这时候买台PS3得了，反正它向下兼容。

游戏 Q 前不久我刚入手了一台全新的GC，满分作品“赛尔达传说·风之韵”自然不会放过了。我玩的是英文版，可刚开始不久就遇到了困难，还请龙哥帮忙！就是在被那个大鸟从基地扔出去并遇到红狮子王之后的那个小岛，好像是叫Windfall Island。在这个岛上的一个秘道里我拿到一台照相机，之后和岛上一个家里有许多照片的老头对话，他说想跟他学习就得完成他的三个任务，照三张不同的照片，可我第一个就不知道怎么完成。好像是要拍人寄信的照片，可我去岛上的信箱前，没看到有人在寄信啊？？ **（江苏苏州 暗）**

要拍那张照片是需要等待的，岛上有一个穿红外套的胡子大叔，他会绕着小岛慢慢走，必须等他走到信箱前才会寄信。所以我们要提前等在旁边，而且最好离远一点，否则其可能不会寄信，站在木码头上角度和距离就都很不错。然后等他拿信往信箱里放的时候迅速拍下来，还有必须要是全身照，拍完之后选择存储，之后去找那个老头将照片给他就行了。说到这个大叔，其实是比樱木花道同学还要强上无数倍的牛人，樱木也才不过被人拒绝了50次而已，而这位从青年开始不断寄情书不断被别人拒绝到中年的大叔，估计可能已经变态到追求的不是写情书，而是不断被人家拒绝的“乐趣”了（无语）。另外龙哥再顺带说一下另外两张照片的取得方法吧：第2张是去旅馆用瓶子砸桌子旁边的人后拍下他发抖的场面，第3张则是等另一个卷头发的小伙子走到楼梯旁一直站着不动的黄衣服女生旁，两人会偷偷地对视一眼，拍下这个场面就行。

PS2光头清洁小谈

硬件 Q 我的PS2是39001型美版主机，几个月前开始出现症状！过几天必须开机先擦一次(光头)，我记得别人告诫不能用含酒精的棉签擦，我就使用脱脂棉球擦拭，擦后发现光头玻璃体上留有棉球的细毛，但一般擦过后就保证正常读取，由于小弟我动手能力有限，内光头从来未擦拭过，请问龙哥是光头需要更换还是内光头需要擦试，还是别的毛病？ **（内蒙古 于浩雯）**

这个……您所说的“出现症状”到底是出现了什么症状?您好不容易来一次信，连什么症状都没说龙哥怎么帮你?不过说到擦光头的话，如果只是简单的擦一下外光头，虽然也可见效，但维持时间一般都比较短，可能最多一个月又得重新擦一次。更为严重的是，擦光头次数过频的话也有可能加速光头老化的。所以如果想要清洁光头的话，最好将PS2光驱拆开来进行彻底清理，如果动手能力有限，最好拿去修理店。对于由于光头变脏引起的读盘困难，彻底清理一次光驱可以使用相当长一段时间。

杂谈 Q 1、龙哥，目前网上公布的PS2模拟器可以正常运行PS2游戏吗？好多网友告诉我不行，如果可以，那需要什么样的电脑配置才能玩？2、我打算高考过后买NDS玩，NDS的恶魔城实在太爽了，行货DS什么时候可以上市，不会是谣传吧？3、上个月玩了GBA上的幻想传说，真的很好玩，传说系列一共有多少款作品，龙哥喜欢传说吗？现在开一家游戏店是合法的吗？我指的是那种玩PS2的店，我们这里的怎么像是作贼一样偷偷摸摸的，有时候还需要潜入才能进去玩。4、听说PS2 70000型很不耐用，是这样吗？

（甘肃天水 鑫鑫）

1、这个以前曾经说过，与其专门升级电脑配置来玩这个还很不够完美的模拟器，还不如直接买台PS2主机。太不值，真的；2、不是谣传，估计是在七月份左右，但神游公司也一直没有公布正式发售日期，所以上面只是龙哥个人猜测；3、如果除去各种移植版、复刻版以及换装迷宫系列的话，正统的已发售的传说系列一共有6部，分别是幻想传说、宿命传说1/2、永恒传说、神乐传说与复活传说，另外最新作悠远传说预定年内发售。龙哥自己勉强算个传说饭吧，感觉最近的两部作品质量上确实有下降的趋势。开游戏店是卖游戏，又不是卖违禁物品，怎么会违法？就算是专门用来玩游戏的游戏室，当然也是合法的啊——当然，以上的前提条件是这些游戏店严格按照相关法规开设并运营，否则的话可就不好说了；4、7万型耐不耐用，那得看您怎么用了。不好好爱惜主机的话，就算是能拿来砸死一头大象的XBOX也照挂不误。

XBOX还是XBOX360？

我一直想购入XBOX主机一台加《忍者外传》，苦于经济问题没能圆梦，如今银子已经快攒够了，XBOX离我越来越近，她已在向我招手了，哦！我的隼龙，我的瑞切尔……（流口水到地上）可就在这时，XBOX2马上就要面世了，心情复杂下，有些疑问：1、XBOX2可以玩XBOX上的游戏吗？我买XBOX的主要原因就是《忍者外传》这款游戏；2、任何主机在刚上市的日子里价格都贼贵，而过些时日价格才会下调，那么我在第一时间入手XBOX2值得吗？如果降价以后再买，固然合算，可厂家会不会为了减少主机的成本，而在主机的质量上“偷工减料”呢”？

（辽宁新宾 李岳）

1、XBOX新主机正式名称早已确定，是XBOX360，大家以后就别再用XBOX2这个“非官方称呼”了。关于XBOX360的向下兼容性，微软副总裁J Allard曾在发布会上表示其将可以兼容XBOX上最受欢迎的那些游戏。不过不管这句话的意思是XBOX360是否只能针对部分游戏向下兼容（个人认为不大可能也没这种必要），起码“忍者外传”是绝对没问题的了；2、值不值只能看您自己了。主机后期降价主要是因为随着生产工艺的进步，使得生产成本下降，您所说的在主机质量上“偷工减料”一般不会发生的，放心吧。

杂谈 Q 1、我见《电玩通》上介绍有SP用1800MAH锂电池，其外形规格是否与原装SP电池相同？若相同，质量如何？内置于NDS能否大幅提高使用时间，是否会对NDS有不良影响？若一切OK，还请龙哥推荐你认为最可靠的牌子。2、不久前，我去“赛尔达传说”的小人国旅行，刚走不久便遇上难题：去路被一悬崖阻断，于是拿出“冒险指南”——“电软2004VOL24”可攻略对此只字未提，位置是在第四章“高山”尾声部分，“推石板”的下一个房间，我想到了各种可能（能想到的），甚至最后认为这是在考验勇气，于是我便跳了下去，结果……“啊——”，还请龙哥出马摆平。

（内蒙古 公笨猫）

1、1800毫安的锂电池是国内的组装产品，外形规格当然一样。龙哥没有使用过该电池，听说还不错，理论上来讲只要质量还行的话应该不会对机子有不良影响。让龙哥推荐最可靠的牌子的话，就请买原装，个人以为NDS的使用时间不算短了；2、从推石板的房间出门后先进右边那个山洞，先把里面蘑菇对面的罐子用魔法壶吸过来，然后再弹过去。接下来这个房间里面有机关，只要把炸弹扔到对面的开关旁边爆炸触动开关即可。出去后进左边的山洞，把右上那块石头推到左边的小坑里将之填平，推开石像就可过去。

购机 Q 1、做了N年的无机一族，准备在高考结束后一周内入手一台PS2，但不知哪几种型号相对而言会省些事儿？还有就是，JS们经常调换哪些部件？如何识别？一般5万型系列标配+1手柄+记忆卡+（改机芯片）在什么价位比较合理？2、有位朋友托人从上海弄来一台豪华版PSP加山脊赛车共花4500RMB是否有些贵？

（安徽宿州 赵BEST）

1、7万。以前翻新之风盛行的时候更换最多的就是光头和手柄，不过购买7万的话这个风险就要小得多了。5万改加标配现在比较正常的价格应该在1650-1700左右；2、岂止有些贵，简直是被痛宰了一大回！您说的价格如果是PSP刚发售那段时间里入手的话倒还比较合理，但如果是最近入手的话就确实是当了一回冤大头。别的不说，看看刚发售的港版PSP，与豪华版几乎完全相同的标准配置也就只要1980大洋，外加一盘山脊，两千四，顶天了！

购机 Q 1、港版的和台版的机器有什么区别？2、PSP降价到1600-1700的最低时是不是意味着翻版机的出现呢？3、像小弟这样的学生人物辛苦攒钱买来PSP后会不会养不起啊，PSP的游戏是不是还没有D版出现呢？中国玩家难做，学生玩家更难做，内有家长，外有学校，虽说小弟经十几年的锻炼苟延残喘已成内外兼修高手，但其中过程艰辛实在一言难尽，如今痛下决心买入PSP，望龙哥大发慈悲指点迷津，不胜感激！

（北京 PETER）

1、从性能上来讲两个版本的PSP没有任何区

NDS烧录卡图片简介

前两期电软中龙哥曾经提到过NDS烧录卡的事，现在这款烧录卡已经切实研制成功，并且开始在国外网站上接受预定。下面就让我们先睹为快，看一下这款烧录卡有哪些基本功能吧：



←这就是烧录卡的样子，目前只有这两种容量。

功能：该烧录卡支持NDS、GBA以及GBASP游戏，同时也具有现在绝大多数烧录卡可浏览图片、文本、听音乐和看电影等多媒体功能，此外其上还能运行世嘉的GG、NES和PC-E等模拟器。


←这就是给NDS装上烧录卡后从主机背面观看的样子。


↑上图中的引导装置是这款烧录卡最关键的一部分。

包装：该烧录卡的名称为NEOFLASH，是由同名国外技术小组破解并负责研制开发的，目前可选择的烧录卡容量主要为512Mb和1Gb两种。包装盒中包括一盘烧录卡、一个引导装置Magic Key、一个读取装置、一张光盘、一根USB连接线以及一个卡盒。


←通过引导装置将GBA卡带大小的烧录卡与NDS主机连接，这个设想是现在比较实用的。

别，不过使用的标准电压不同，大陆玩家最好购买港版，性价比比较高。不过有一点需要注意，PSP各地区版本与编号尾数的对应和PS2上的有些不同，就目前已经发行的几个版本而言，日本尾数和美版尾数还是0和1不变，港版也仍旧是6，但台版PSP的尾号则改为8，韩版的改为7，有意购买PSP的朋友请尽量记住这些对应关系，购机时多少能够用得上；2、1600-1700？您是指普通版？其实现在基本上还不用担心翻新PSP的出现，毕竟PSP可是去年年底才开始发售的新机子，国内拥有它的玩家更是少数，JS们哪来的旧机器翻新去？3、没有，不过据说已经有人能够破解出PSP游戏光盘中的ISO文件。虽然UMD光盘本身暂时还无法攻克，但也有人提出了利用超大容量记忆棒做载体的想法。至于真正可以“量产化”的PSP游戏D版现在仍然没有。说到现在国内的游戏环境，与十多年前比起来，已经好很多了，从那个时代打杀过来的老玩家相信会感触更深。

游戏 Q 你好！我特别爱玩怪物猎人这个游戏，游戏时间都有200多个小时，最近怪物猎人G已经发售了，但我的怪物猎人还没有玩出最后的两个隐藏关。我听说此款游戏共有五个隐藏关，都是靠生产防具才会出现，我已经打出了三个，具说第四个需要モノブロス的防具才会出现。第四个通关以后第五个就出现了，但我怎么也打不出这个防具，那条モノブロス的龙我也打死了很多条，但就是生产不出这种防具，不知还差什么材料。还有打完五星的任务后村长叫我从我屋后的石头里拔出来的剑也是差最后一个材料，这个材料名モノブロスハート，不知道是什么？希望龙哥一定要帮帮我。电软的每期都买，怎么没见攻略和研究呢？虽然是网游，但单机模式也十分好玩，龙哥一定要救救小弟！

（广西平果 王明江）



看来您需要完成的隐藏任务就是“死斗！角龙ディアブロス”，要触发这个隐藏任务条件就是制作出モノブロス武器或是防具套装中的任意一件。建议您先找行商人花500z买一本モノブロス情报，这样就能够得到不少有用信息。由于只需作成一件，龙哥这里就不全部介绍合成方法了，下面只以モノブロスガード来举例讲解，这项防具所需的合成道具如下：真红の角 x 1、一角龙の背甲x1、一角龙の甲壳x2以及マカライト矿石x2。其中真红の角是完成任务“决战！一角龙モノブロス”之后获得的报酬，而一角龙の背甲与一角龙の甲壳也同样是该任务的报酬或是在打倒モノブロス之后直接从其身上剥取，至于マカライト矿石的入手方法就很多了，不再赘述。通过上述材料就能合成モノブロスガード从而触发隐藏任务“死斗！角龙ディアブロス”。关于モノブロスハート，其实就是モノブロス的心脏，您可以打败它后从其身上剥取，有了它您就能做出マスターブレイド了。

怪兽猎人确实很不错，看来您玩的也够细的了，希望再接再励早日将游戏完美通关，这样就可踏上怪物猎人G更广大的冒险之旅了。

硬件 Q 龙哥，我有一台XBOX，同时也会一点比较简单的DIY方法。最近在网上一些XBOX论坛中看见有讨论如何给XBOX加装内存的帖子。我想请问一下，给XBOX加内存有哪些比较明显的作用吗？能不能给小弟详细解释一下这方面的知识？

（上海 黑骑士）

其实如果您拿XBOX主要用来玩游戏的话是完全不必要增加额外的内存的。因为厂商发售的游戏基本上都有一个64M的内存限制（即XBOX主机标准内存），即使加装了内存也对游戏的运行没有影响。虽然我们可以用DeLimit这类软件去掉这个内存使用限制，但去掉限制后的实际影响还有待测试。但对于以XBOX DIY精神为主要乐趣的玩家，比如在XBOX上玩LINUX、XDK以及XBMC这些软件，尤其是在XBOX上玩模拟器的玩家而言，将内存扩充至128M就很实用了，效果也很明显。但加装内存对动手能力要求极高：4个芯片，每个芯片100个针脚……实在是一项不小的工程，焊接技术必须绝对过硬！没有足够本事的朋友绝对不能自己焊接！切记！

游戏 Q 1、我在玩机战ACE时打到任务4了，进入任务5时，我的三台爱机通通都选不了，好像说什么资材不够没办法修（我日文很差的）我该怎么办？2、龙珠Z2在买东西的选项上用“进退大法”几百下，等右上角的百分比满了的时候所有隐藏人物和招式都会出现，龙珠Z3是不是也一样呢？3、横行霸道有多少秘技？看别人开坦克飞机我好手痒啊！

（安徽 GNEG）

PS2好还是PS3好？

购机 Q 请问我现在只有2500块左右，我想在暑假后购买一部PS2主机，但是我听说很快会有PS3机买了。PS3机可以玩PS2的游戏吗？可以看DVD吗？PS2好还是PS3好？

（广东 战神龙王爷）

2500？只有？！放心，有这笔钱，绝对可以有力保障你的PS2购买计划了。PS3确定向下兼容，放心，这是索尼的老伎俩了，不会落下这条的。既然能玩PS2游戏，看DVD这项功能自然也就有了保障。

PS2和PS3哪个好？您说呢？

1、其实确切来说，ACE并不是机战系列，只不过与机战一样，有许多大家都知道的机体登场而已；而且这款游戏属于动作射击，也不是传统机战系列的战略模拟，所以龙哥认为还是直接用游戏的原名“异世纪传说A.C.E”比较合适，不要将其与机战混淆了。所谓的“资材”，在本作中的地位相当于机战中的金钱一样（既然您误以为是机战，那就顺便借用一下机战中的“术语”好了）。由于本作中机体在关卡战斗时所受的损伤每关结束后是不会自动回复而是需要耗费资材来进行修理的，所以战斗中务必尽量使机体少受损伤，不然像您这样由于受伤过大而导致修复用资材耗尽的情况就很痛苦了。另外，在以后的关卡中还可通过资材来给战舰升级等等，有许多非常实用的功能；2、龙珠Z3中无法使用此秘技，所以还是老老实实地利用装备SPARKING！系卡片在天下一武道会上拿优胜的办法快速赚取金钱吧；3、横行霸道系列一向就存在非常多的秘技，从传统的输入密码到游戏中的各种花式打法都存在诸多秘技。不过，您问的GTA秘技是哪一代的？（汗）可能的话，多关注本刊秘技天地栏目相信您应该会有不少收获。

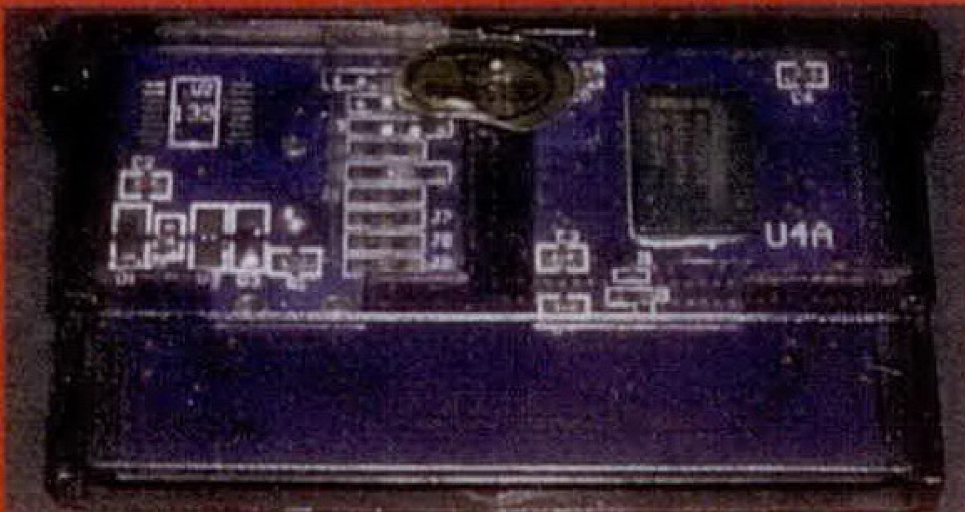
硬件 Q 现在我想玩掌机，NDS、PSP我是买不起的了！我想买个GBA。GBA和GBASP到底有什么区别？小神游为什么没有了呢？

（爆炸头）

SP是GBA的外形改良版，硬件性能上除了为改善后者屏幕过暗加装的前光外相差并不大。但GBA现在确实已买不到全新机，除非实在是到了万不得已的情况下，否则龙哥绝对不建议购买它。小神游仍然有在发售，不过GBA版本的也极少了。

使用：由于任天堂在NDS卡带中加入了特殊的保护芯片，所以烧录卡也不能直接插在NDS上使用。需要先将烧录卡插在引导装置Magic Key中，再通过引导装置与NDS主机连接运行游戏。另外，与别的烧录卡不同，游戏的记录都是储存在该引导装置中的。

价格：现在该烧录卡512Mb的售价为199.99美元，1Gb的售价则为269.99美元。从价格上来说可以说是相当之贵，容量相对稍小的512Mb烧录卡换算成人民币差不多得一千六百大洋，差不多合一台NDS了，对我国玩家而言基本上可以说是可望不可及的奢侈品了……



↑卡带内部的芯片是以XG2为基础上再次改良制造的，比较不错。

结论：作为第一款NDS烧录卡，NEOFLASH在功能、设计以及硬件方面都是非常不错的，但在烧录以及运行的软件支持上仍然有不少值得期待的地方，英文说明书中竟然还有不少低级语法错误。最重要的是该烧录卡价格太贵，不是一般玩家能够负担得起的。



↑这就是一套NEOFLASH烧录卡中所包含的全部装备了。

飘移族 INITIAL 头文字D 路段赛车全面解析报告

Complete Analyzing Report

更正启示

电影《飘移族·头文字D》上映时间

2005年6月23日

重野秀一原作的《头文字D》画风并不十分精美，放在其他封面华丽人物纤细的书堆中甚至可以说是毫不起眼。但是之所以能够获得读者们的肯定，并被搬上动画和游戏的舞台自然也有其道理。在剧情方面人物内心刻画细致、主次线分明不说，在赛车方面更是通过平面上的寥寥几笔充分展现出竞速的临场感和自己对赛车的热爱以及丰富的专业知识。尤其在赛道和赛车的设计上,详实细致又富有特色，深深地抓住了热爱赛车的读者们的心。随着登陆平台的增加，如今很多对赛车并无甚了解的人也可以轻易叫得出秋名山、妙义山、AE86、RX-7FC-3S这些名字了。本次介绍就让我们探访一下日本首屈一指的比赛胜地以及那些既熟悉又陌生的名车。

榛名山（秋名山）



↑《飘移族·头文字D》的拍摄全部实地取景，游戏中的著名场景在电影中也可以见到。

《头文字D》主要舞台为秋名山，在现实中则叫作榛名山。当地有温泉及著名的伊香保町，榛名山与赤城山及妙义山并列为日本上毛三山的名峰。

榛名富士山脚有一个榛名湖，湖面可反映出榛名富士的景色而闻名，头文字D原著，榛名湖岸边就有连接涉川市和松田町的路段（涉川松井田线），这段路对暴走族来说是一条闻名的赛道。尤其伊香保其榛名湖之间的弯路最考驾驶技术，出名多弯路急，因而成为头文字D激战的主要舞台。

榛名湖侧开始起步出发的话，这段赛道就是主角拓海经常使出他必杀技的地方。

赤城山

赤城山是高桥兄弟REDSUNS车队实行关东最速计划的地方，位于关东平野北面的赤城山，也是日本著名三大上毛三山之一，赤城山特征是有广阔的平原。

由前桥市街开始慢慢向上的上山路段，山头的大沼湖的白桦牧场附近有一些险峻的急弯，赤城可说是一条较难跑的山路。

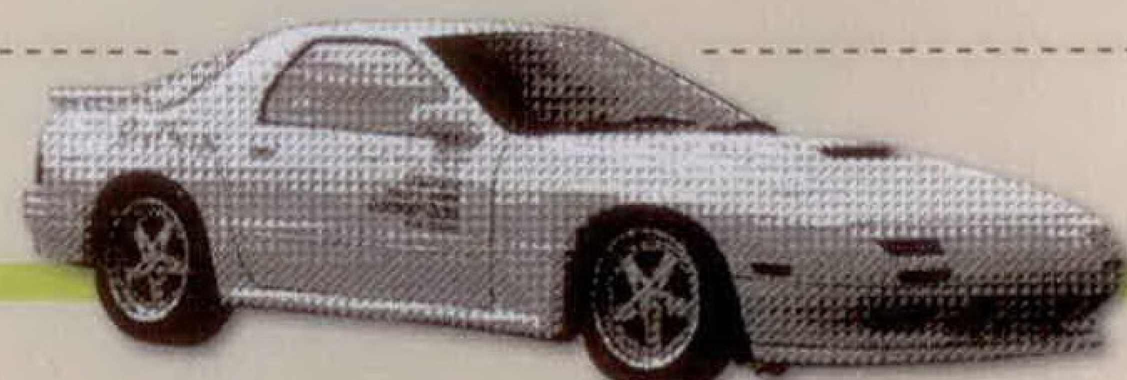
碓冰山路

群马县最速女车手真子的主场地方。碓冰山路最闻名的路段是横川和（轻井尺）连接而成的山路，自上信越自动车道打之后，很小驾驶者驾车行径碓冰山路了，因此变成了暴走族练习的圣地，由于碓冰山路狭窄，而且碓冰山路上一共有183条急弯，所以故事主角在高速行驶时都有一定的难度。

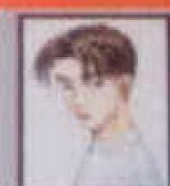


↑碓冰山一个弯道紧接一个高速弯道，路况相当危险。对比上下两张图，不难看出游戏与现实的相似。

主角战车



Trueno AE86 LEVIN/TRUENO







↓电影《头文字D》中所用的真实AE86，从里到外都展现出不凡气质。

↑PS2游戏《头文字D SPECIAL STAGE》中的AE86，帅气依旧。

由主角藤原拓海（周杰伦饰）驾驶的旧式丰田跑车AE86，80年代叱咤车坛的一代跑车，车身上“藤原豆腐店（自家用）”的字样已经成为《头文字D》的代表性标志。该车于83年开始在日本推出，分为本土版Trueno（弹灯款）及出口版Levin（明灯款）两种。原身采用上前置引擎、后轮驱动格局，引擎为一台1.6升的4AGE。

虽然该型号已于十六年前停产，但却因为《头文字D》漫画、游戏及动画系列的火爆而再度风行，在日本二手车市场大受欢迎，吸引大批年轻人争相购买。据报道TOYOTA现在正考虑重新推出这款经典型号。



TOYOTA TRUENO GT-APEX (AE86)

- 驾驶员：藤原拓海（周杰伦饰）
- 引擎：16DOHC(4A-GEU)
- 最大马力：140-50hp/6600rpm
- 最大扭力：16.5kg-m/5200rpm
- 总排气量：1589cc
- 传动方式：后轮驱动
- 长度：4205毫米
- 高度：1335毫米
- 阔度：1625毫米
- 车重：1989磅

RX-7FC-3S

RedSuns

由故事另一名主角高桥凉介驾驶的战车，为采用上13B双转子引擎的马自达RX－7。车系由85年开始推出，直到91年才宣告停产。该车系最特别之处，便是采用上两个独特的转子作为汽车的驱动心脏，引擎转速上升比传统往复式引擎更快更爽。前置引擎、后轮驱动格局。









↓赤城的白色彗星在电影和游戏中都锋芒毕露。

MAZDA RX-7∞ III (FC3S)

●驾驶员：高桥凉介(陈冠希饰)	●传动方式：后轮驱动
●隶属车队：Redsuns	●长度：4310毫米
●引擎：Rotar 2 Rotary (I3 BT)	●高度：1270毫米
●最大马力：280hp/6500rpm	●阔度：1690毫米
●最大扭力：32.9 kg-m/4000rpm	●车重：>2400磅
●总排气量：654 x2cc	

GTR R32

Nightkid

↑不管是游戏还是电影黑色的R32都显得霸气十足。

日本国宝级跑车战神GTR，被誉为“无敌战神”及“公路之王”，在原作中亦相当具有代表性。被称为妙义之虎的中里毅就是驾驶着这辆R32与主角的AE86进行下坡比试。拥有280匹强大马力的R32，是日本车场的高科技精心杰作，基本上采用FR驱动模式，但当遇到有需要时，行车电脑便会分配扭力至前轮，成为四轮驱动。一台直列六气缸RB26DETT配合双涡轮增亚系统。

NISSAN SKYLINE GT-R (BNR32)

●驾驶员：中里毅（余文乐饰）	●传动方式：四轮驱动
●隶属车队：NIGHTKID	●长度：4545毫米
●引擎：24 DOHC(RB 26 DETT)	●高度：1340毫米
●最大马力：395 hp/6800rpm	●阔度：1755毫米
●最大扭力：42.9kg-m/4400rpm	●车重：3200磅
●总排气量：2568cc	

CE9A

Emperor

由LANCER军团帝皇队的领队须藤京一所驾驶的车子，三菱公司EVO系列，专为WRC而生产的道路版。采用改良型高转速排气管、增压调节器和无点火CPU。经过京一的改良后性能更加强大，加装的Misfirng System最高可以输出300匹以上！

MITSUBISHI LANCER Evo. III (CE9A)

●驾驶员：须藤京一 （陈小春饰）	●传动方式：四轮驱动
●隶属车队：EMPEROR	●长度：4310毫米
●引擎：16DOHC(E-CE9A)	●高度：1420毫米
●最大马力：310hp/6250rpm	●阔度：1695毫米
●最大扭力：34.8kg-m/3000rpm	●车重：2600磅
●总排气量：1997cc	







↓EMPEROR车队的CE9A在游戏中是当之无愧的王者，在《飙移族·头文字D》中的表现也令人叹为观止。

AKINA SPEED STARS

秋名山速度之星车队是秋名山最著名的车队之一。驾驶S13的前辈池谷总是自称“我们是秋名山最快速的队伍”。驾驶AE85的武内树和驾驶180SX的健二亦是此车队的成员。





Mitsubishi Lancer Evo IV(CN9A)

Emperor

96年8月生产的Evo最新款，驾驶者为和须藤京一同为Emperor成员的岩城清次（刘宏饰）。EvoIV是针对WRC比赛而重新设计的，采用了4G63涡轮引擎，最大扭力37.3 kgm /3000 rpm，最大马力280PS/6500rpm。由于EvoIV加强了车身的刚性，使动力发挥得更加淋漓尽致，最大的武器就是其惊人的加速力，由于在操控上也相当稳定，所以非常适合跑多弯赛道。







□图文资料由寰亚电影公司提供 责编／飞月

1995年，日本漫画《头文字D》诞生，令全球至今超过十亿人为它疯狂。

1998年，《头文字D》动画将这部经典漫画带入更火爆的境界。

2003年，世嘉将基于该游戏改编的街机赛车游戏《头文字D》移植到PS2游戏上。

2005年，世嘉与现代合作开发的网络赛车游戏《飚车》

5月开放**头文字D经典赛道**。

雄厚的制作力量

由头文字D之父新井健二参与制作，日本电子游戏产业巨头世嘉（SEGA）全力策划，韩国新兴网络游戏开发商——韩国现代数码娱乐公司（Hyundai Digital）开发制造，上海天纵网络（JOYZONE）代理的网络游戏《飚车》（CTRacer）正如同其名字一样，有着令人热血沸腾，情不自禁飚车狂奔的诱惑力。且不说其他，光是借由《梦幻之星在线》相信已有很多玩家都领略到SEGA在家用游戏机、软件和街机领域以外所显露出的其同样不可小瞧的实力和运营经验。成立于1996年的"韩国现代数字娱乐公司"亦拥有着成熟的制作技术，在手机游戏、在线游戏、街机和PC游戏等各个领域上都有着傲人的成绩。上海天纵网络公司成立于2004年，主要从事网络游戏的代理、开发和运营。经过长久的经验积累和人才贮备，已经摸索出一条行之有效的运作路线，目前正在蓄势待发积极拓展业务范围。

来自《头文字D》的激情



对于中国玩家而言，最具吸引力的莫过于5月25日正式上线的《飚车头文字D版》！重野秀一所创造的《头文字D》曾经由SEGA之手作为经典赛车游戏而风靡一时，藤原拓海和他的AE86也名噪大江南北。而如今在网络上，玩家终于也可以得偿所愿化身为心中的车神，疾驰在那些熟悉的赛道上了！

当前游戏提供了2种模式。在单人游戏的"挑战模式"下，游戏者只要在指定时间内通关即可得到CT奖励和地图点，积累够一定地图点即可打开高级地图。2-4人游戏的"对战模式"与冠军赛大致相同，但第一名还可获得2点的威望值。



↑游戏加入了燃料消耗、车辆的碰撞、雨雪天气等拟真因素，而勘网般四通八达的路线也最大程度地降低了一般赛车游戏线性(Linear)赛道容易令人产生厌烦感的缺点。

全新的游戏理念

一款出色的作品除了要建立在技术含量保障上以外，必须还要树立自己特有的游戏风格和新颖卖点。在这方面，《飚车》作为一款网络游戏首先闯进了一个全新领域，它彻底打破了"赛车游戏无法实现所有玩家同时在线"的传统观念，当之无愧的成为第一款真正意义上的大型实景网络赛车游戏。游戏中的一切元素完全基于真实基础而设计，奔驰在100%真实还原现实世界的街道上、完成任务或者与其他玩家竞速，购买甚至亲手打造独属自己的特色车辆，同时享受多种游戏要素所带来的乐趣。

MAP的试炼

该版本收录了《头文字D》中多条广为人称道的经典赛道，目前开放的包括"妙义""秋名山"和"碓冰"三条赛道，日本实地取景，完全真实再现了头文字D中的场景。环形赛道——妙义主要面向入门级玩家，即使是下坡的急发卡弯和长上坡也不妨碍游戏者欣赏路边的风光。而碓冰的S形赛道使之成为中级玩家磨练自己的最好选择。大名鼎鼎的秋名山赛道自然更是不用多说，藤原拓海在这条标准山地速降赛道上的精彩表现相信大家早已通过各种方式领教过了。如今亲自面对这条要求同时具备顶级速度控制能力和驾驶技巧的高难赛道，没有提前做好充分的准备是绝对不行的。《飚车头文字D版》的排名是单独分离出来的，鉴于赛道和技巧要求的特殊性，即使是冠军排行中的佼佼者也未必就能轻易登上这里的宝座。此次同时开放的还有车身变色系统，玩家大可以选择自己喜欢的颜色配上贴纸，充分张扬自己的个性。



→对技巧要求极高的秋名山赛道，大量的发卡弯和S弯穿插其中，最后连续4个弹簧般的180度U形弯调动起你全部的神经，将紧张感推至最高峰。

全新狂飙网络生活 2005年5月全面开启

喜欢体验风的感觉？喜欢网络游戏的互动性？还是喜欢《头文字D》的华丽眩酷？那么你可以在《飚车头文字D版》中找到你所追求的飚车生涯。虽然游戏的3D效果与《极品飞车》等大作相比还有一定距离，操作感也尚待改进，但单单是闪电般华丽的绝尘而去，穿梭于车流间在街头狂飚飘移，与其他玩家而不是NPC在纵横交错的公路上互相追逐，疲乏时坐下来与同好交流心得。利用《飚车》的贴纸系统，对自己爱车进行外观上的改装。开着深蓝的天马，配上多彩的贴纸，在城市里闲逛，在头文字D新赛道里与人聊天。发觉《飚车》不只是任务与比赛，一切似乎多了一份稳重，加了一点俏皮，心情也被渲染开来。这种种乐趣还不足以沸腾你为赛车而流淌的热血吗?随着马达的轰鸣，让我们飚向世界的尽头！

飚车 ONLINE CTRACER

秋名山赛道

□图文资料由天纵网络提供 □文责/飞月


中国第一款大型实景网络赛车游戏
飚车
CTRACER
《飚车》頭文字D版
イニシャル
不知自己飚
看他风飚？
藤原豆腐店（自家用）
joyzone
天纵网络
SEGA
HYUNDAI DIGITAL
Entertainment co., ltd.
www.hydi.co.kr
与人飚车 其乐无穷
研发公司：日本世嘉股份有限公司、韩国现代数字娱乐公司 运营公司：上海天纵网络有限公司 客户服务电话：021-61206611 EMAIL: ctcs@joyzone.com.cn


头文字D实景地图 www.ctracer.com.cn

GAME BAR
闲聊游戏吧

上一期里发生了比较遗憾的事情——一稿多投，相信很多读者也都知道了。出于杂志社的利益和立场，我们在网上已经发布了严正声明。对于这件事，叶子个人不必也不想再多说什么。我们是按照规则在做事，而对于这样的情况完全无法预知，希望大家与我们互相理解，避免这种麻烦的再度发生。Bar是依靠大家投稿的栏目，还请多多爱护。

说起来，这一期是十分地累，整个人有快散架的感觉，有的时候就想，如果叶子可以就像以前那样，只需要小小地经营这个bar该有多好……虽然只有这么一小块地方，却值得我小心翼翼地珍惜。

这次真的是累了，就此打住。

本期无主题，没记错的话，这已经是第二次了。 □唯夜



孩子们的江湖

在孩子们的眼中，世界是甜的。幻想与童话把他们团团围住，为他们创造了一个充满着蛋糕与糖果的世界。关于这一点，我个人倒是深有体会——在孩提时代，我最大的乐趣就是在没事的时候抱上一厚本《格林童话全集》躲到一个没人的角落里，然后一看就是大半天。

不过终日沉浸在童话的国度中，时间一长难免会沾染上过于理想主义的低级趣味；所以与身边的同龄人相比，我相对来说总是显得不够成熟，这种情况直到二年级一个天气阴沉的下午才有所改观。那天下午，我和几个小狐朋狗友一齐漫步到一家小街机厅去打三国，结果不幸遭遇了两个劫币的小混混。我身边的几个家伙见状立刻孙子般地从口袋中掏出币来，诚惶诚恐地递上前去；只有我站在当场纹丝不动，期盼着能有一个代表正义的肌肉男及时出现，给这两个小混混一人一个大嘴巴，然后威风凛凛地吼上一句："滚蛋！"把他们轰跑了事。然而很不幸，那个伸张正义的肌肉男始终没有出现，而且我还因为动作太慢而被这俩混混一人抽了一嘴巴——诚如你所知，由看别人被抽嘴巴变成自己挨嘴巴，这的确是生命中不能承受之变。于是打那时候起，我的世界观一下子就改变了不少。后来有一段时间我对阅读批判现实主义如痴如醉，仔细想来，其实也与这段儿时的惨痛经历有着藕断丝连的微妙联系。

然而生活中的改变总是令人猝不及防，正当我为自己比昨天又成熟了一些而沾沾自喜的时候，所谓的时尚却又迎头一闷棍、背后一板砖把我砸了个七荤八素——回归童年的风尚似乎一夜之间便席卷而来。我们见到了太多这样的场景：挺大的一个人，一回到家便匆匆摘下戴了一天的冷漠面具，迫不及待地坐到沙发上捧起一本成人童话或者绘本来看，看着看着就开始哭，这时候你还不能劝，越劝哭得就越厉害，简直就像天兄附身时的杨秀清一般，完全是一副中了魔症的表现。我的一位女性朋友就是一个中了魔症的典型例子，有一段时间里，她一见到我便要向我推荐《小王子》这本成人童话，并且语重心长地告诉我说："你看了这本书，就会体味到人生的真意。"这句话她每见我一次就要说一遍，最后实在是把我给听烦了，于是阴阳怪气地回敬了一句："过分沉浸于浪漫是心智不成熟的表现，更何况还是一本哄小孩儿玩的童话带来的浪漫。"后来这个姑娘在很长一段时间里都不再搭理我——顺便说一句，这个女生长得很好看，说话的声音也很好听，这也让我对之前自己冲动的言论不禁有些后悔……

希望重返童年时代，其实说到底就是希望回归到一种纯真的状态中，而一个孩子所需要的快乐是极其简单的。就像我在上文中提到的那位女性朋友一样，她把自己当成了孩子，那么一段充满幻想的文字便能让她感到幸福。当然，体味到单纯的快乐不仅只有读书这一种方式，譬如说，打游戏便也是一个不错的选择：既不用费什么脑子，而且还能体味到互动的乐趣，再加之游戏厂商又紧跟时代的潮流，适时地搞出了一些风格清新情节轻松的儿童题材游戏，更让那些期望回归纯真的玩家拍手称快。

其实早在遥远的PS时代，SCE便已经搞出了著名的儿童题材游戏《我的暑假》。游戏内容倒是没什么出彩的地方，通篇无非就是在讲一个孩子在乡下姑妈家度过一个暑假的平淡经历（当然，能遇到鬼魂这事儿就要被排除在平淡之外了……），然而该游戏一经推出便大受好评，而且续作的成绩也依然优秀。这就是清新的力量，在游戏中体味孩子们最原始的快乐和不加味精的淳朴感动，这也许是不少玩家早就希望见到的——吃惯了大鱼大肉的人还得时不时弄点野菜来换换口味呢，让玩家一天到晚面对宏大的世界观和严肃到近乎刻板的剧情，能不闹心吗？

虽说类似于《我的暑假》这样的纯儿童题材的游戏实在是不多，然而在许多游戏中，孩子却都扮演着十分重要的角色——他们往往是剧设人员想要表现出"善"这个主题时的工具——在游戏中，这样的例子屡见不鲜：当主人公因为某件事而迷茫彷徨的时候，冒险队伍中的一个孩子（假设这个队伍中有孩子，如果没有的话就用队伍中最天真善良的角色代替）就会走到主人公面前，说上一段看似简单，但细品起来却又包含许多人生道理的话出来。于是主人公便被这段话语激励，继而振奋精神重新踏上了冒险的旅程……其实正所谓"人之初,性本善"，孩子们没有太多的生活，因而他们也能比成人更容易看穿事情的本质。

严格说来，成人的世界与儿童的世界本是平行的，由于价值观的过大分歧，让两者很难找到一个共同点。然而这样的说法也并不是绝对，日本男人北野武在1999年拍出来的影片《菊次郎的夏天》中，便十分完美地将二者联系到了一起——片中的小主人公与疑似混混的菊次郎在寻找母亲的旅途中彼此走进了对方的世界，并且互相得到了自己想要的温暖。而再论及游戏的话，老任搞出来的赛尔达也在这两者之间找到了很好的平衡点，它的剧情可以严肃得像一部史诗，也可以轻松得像一则寓言；林克本人的形象可以是七头身的传统勇士，也可以是一个Q版的孩子。在成人与儿童的不同世界间任意穿梭，的确是一种温暖而奇妙的经历。

在绝大部分的RPG中，儿童大多都是以配角的形象出现（他们在游戏中起的就是在上文中提到的"工具"作用）。然而有的时候，即使离开了成人的世界，孩子们也有着自己独立的江湖，而且是一个变化多端的江湖。波波罗克罗伊斯物语中的江湖充满了童趣，而在狂野历险4（WA4）中出现的江湖则处处充满了让人反思的深刻。然而无论如何，孩子们的江湖总是充满了生机与希望，任何与破败和荒凉有关的事物都与孩子们的江湖格格不入。继续用WA4来举例，其实这个游戏并没有脱离开传统RPG中的"救世"主题，只不过它是一直在用孩子的纯真视角来讲述和看待整个故事。在这个游戏中，大人们眼中的世界充斥着破败与荒凉，他们的心中只有"把一切毁灭之后重来"这样极端的救赎方式；而孩子们的心中则永远燃烧着希望的火光，最后的胜利也必然将会属于这些孩子——只有满怀希望的人才能为珐尔盖亚大陆创造崭新的未来，这正是孩子们的力量。

多年以后，每一个孩子都会长大，儿时的江湖经历变成了一段美好而悠长的回忆，但是永不会褪色。新的孩子们会接替父辈们未曾实现的希望，生机勃勃地创造出新的一片属于孩子们的江湖，一片生生不息的江湖。



□文/庄五弦

我的暑假



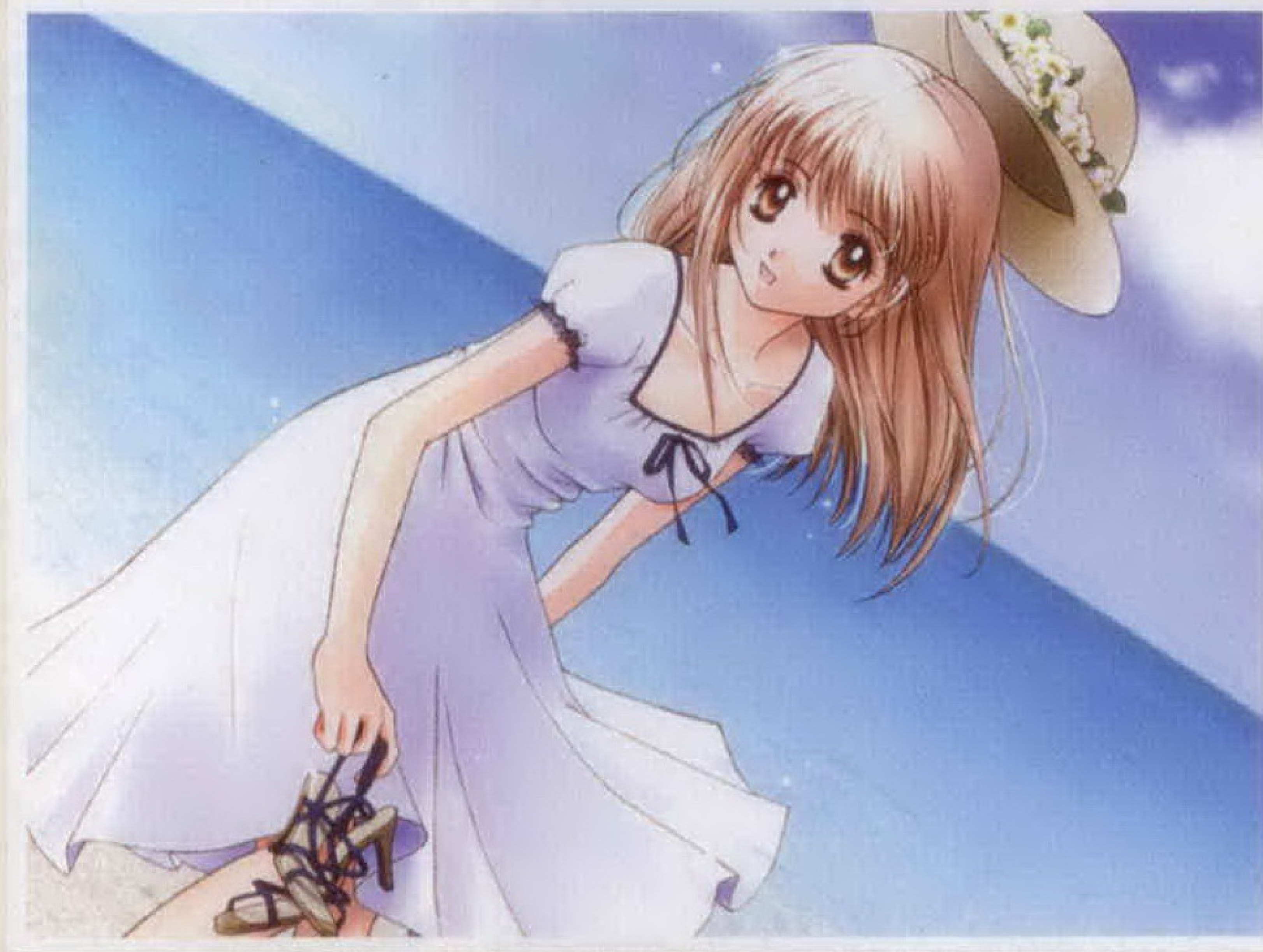
可能是由于春节的忙碌，寒假给人的感觉总是特别短暂。相较而言，暑假则好像长得“没有尽头”，因为我们从内心不愿意暑假完结。其实对我们很多人来说，童年和暑假几乎可以用“悲哀”来形容：没出生时便要被迫接受胎教；很多家长又会在孩子两三岁时就让他们学根本还不甚明白的唐诗、宋词，并以此来向外人证明自己的孩子是“神童”；这还不算，我们成长的环境又基本被钢筋水泥混凝土包围，生活里也基本只有教科书……

就在我的童年、我的暑假被那些原本不应由孩子负担的东西在消磨着的时候，我有幸玩到了《我的暑假》。从某种意义上讲，它已经超越了游戏的含义，更多的是对我内心的一种慰藉，让我的心可以找到一个休息的地方。

说实话，第一次玩《我的暑假》时，我连片头都没看就直接进了游戏，但刚10来分钟就从游戏里出来了，因为不好玩，或者说觉得这游戏根本就没什么可玩的。自己见多了RPG里的“爱情传说”、“勇者救世界”；习惯了ACT、FTG、STG的火爆刺激；钟情于AVG的“杀人放火”；甚至连“恋爱模拟”等类型游戏也比它抢眼许多……所以《我的暑假》被晾到了一边，这一晾，就是两个暑假。

今天想想，被晾到一边的不是《我的暑假》，而是我自己。因为玩的游戏再多，也好像只是凭一种惯性在茫然地完成一份“家庭作业”罢了，没有多大乐趣可言。这就如同我们参加考试，从期中、期末、月考、会考、中考、高考……次数多了，我们就只不过是“答卷子的机器”而已了，没有感情的“机器”。

直到看见了《我的暑假2 海之冒险篇》，我才又想起来这个游戏系列的存在，于是又开始跟风地玩了起来。这次玩的时间倒是长了很多，还顺便把一代也玩了几遍。自己这才知道这系列该怎么玩：原来作品里有一些小游戏和很多可以触发的事件，画面也确实比较清新自然，或者更应该说是温馨纯真。特别是游戏的主题歌很有感觉——悠扬中却带着一丝伤感，空灵中又实实在在地透着一缕无奈。但遗憾的是，尽管这个游戏有这么多优点，但那时自己玩的时候却陷入了一个误区：每天把日程安排得满满的。从早晨开始，由A点去B点，途经C点引发某剧情，然后赶往D点……从早到晚不停地忙，简直和真实生活一样的累人又累心。这样玩《我的暑假》，反正我是没觉得轻松惬意。



随着自己一天一天长大，快乐也一天一天远去。凭良心讲，我被太多原本并不重要的事物羁绊。在这种情况下，我又一次玩起了《我的暑假》。这一次不为了那些迷你游戏，更不是为了那些事件，只为了让自己的心得到安宁，哪怕是片刻的安宁。游戏的时候，我会把家里所有会发出声音的电器关掉。闭上眼睛去聆听游戏中那溪水的乐曲、小鸟的歌唱、花草的演奏……用心去感受这生命的乐章。可以随着蝴蝶漫步到海边，去感受久违了的大海母亲的拥抱；或者带上风筝，到山顶崖边在微风中欣赏大自然的美丽画卷。白天晒太阳，晚上晒月亮；既不用烦劳“世界和平”，也不用操心“人类安危”；既不会有怪物、僵尸突然出来，更没有爱情、政治的阴谋，有的只是山野、海边的安静详和，有的只是美好纯真。

记得一个朋友在玩过《我的暑假》后感慨道：“竟有这样的游戏？！”是呀，《我的暑假》怎能单纯地用一个商业名词来形容呢？这是一个本身看上去并没有多少直观的乐趣但却能带给我们无尽快乐的游戏；这是一个看上去没有什么深意却能让我们明白很多的游戏。我永远不会忘记它，因为《我的暑假》，就是我的暑假。

□文/joni

你大胆地往前走

我们班那位长相颇为赏心悦目的女同学竟然让我到她家里一趟，并说有事。什么事呢？我可以管住大脑不让它做过多非分之想，但我管不住自己的心已经在狂跳不已——到底是什么事呢？

至女同学家，她不好意思地告诉我——她两个月前买的PS2现在不能玩了，叫我过来看能不能帮她处理一下。我……你……你怎么不早说呀，害得我刚才血压升那么高。其实我自己的脸上清晰地写着“我是菜鸟”，又怎么敢给人家看游戏机有没有毛病呢。可来都来了，就这样走那不是太没面子了吗。看就看！

女同学把她的PS2取出，放好。我看她拿放机器轻柔地像对待小动物，料想她的PS2也不会是因为从桌子上摔下来而产生了问题。当我目不转睛地看她把连线接好，放入游戏碟后，我就彻底排除了她因操作不当而使主机受损的可能。

这之后电视的画面就定格在一片红色，于是我装模作样地听了听碟仓里的声音，碟还在转。接着她又放入了其它游戏盘若干，有时盘在里面转，有时又好像不转，而电视则始终只是在黑、红几色之间变换。女同学说她的PS2一个多月前就开始不太好读盘，有时要reset好几次才能进入游戏。我问她是否是在游戏的过程中就突然没有了画面，她说不是，而是在一次放入游戏盘后就成了现在这样子。以我三脚猫的硬件水平分析，她的PS2毕竟才买3个来月，况且保护得那么好，应该不是因为光头积了灰尘造成的。其实我下面会做的也只能是拆下机器外壳看看她的PS2是否是部翻新机而已了——50007，三个月前买的台版主机。不用问价格，一月底买主机，我的这位同学一定被JS（奸商）宰了。果然，在主板的一些电容和芯片引脚等旮旯发现了些微灰尘。那是一种发黑的灰尘，与那种短时间内产生的积尘之间的不同之处还是比较明显的。

我只好不无遗憾地告诉她：“你的机器可能是有点儿问题，具体的我也不太清楚。如果发票在的话，和卖游戏机的BOSS商量看怎么解决一下吧。”看着女同学伤心的样子，我真恨自己当初没有记下JS修理主机的全过程……女同学拿来一张收据，果然，JS一般都是用收据来对付玩友的，在法律上发票与收据的作用还是有区别的。

女同学气呼呼地说：“太气人了，除了小霸王，这才是我买的第二台游戏机，我的零花钱差不多全花了。我以后再也不买游戏机了，直接玩网络游戏得了。”……这其实是我最不愿意看到的，又一颗热爱游戏的心被泼凉了。一个不知用多长时间攒钱，一个第一次真正买主机的玩友，不仅在价格上被摆了一道，最后还买了堆垃圾，这气得我简直要骂人了。看着已经快流出眼泪的女同学，我只能开玩笑地说：“没事儿，妹妹你大胆地往前走，游戏还是值得信赖和喜爱的。”可说没事我自己都不信，一千好几一台的主机对谁来说都不是小事。

离开女同学家，我很为今天的事感到难过。JS的做法太……不管他们的做法是不是因为咱们国内玩友的特殊情况引起的，但你JS不能坑害任何一个热爱游戏的人，你没资格。就像一个懵懂少年因为某些原因犯了再严重的错误，谁也没有资格直接惩罚他。JS的行为，往小了说是骗了一位玩友，那么他/她下次肯定不会再到你那里买游戏产品了，何苦？往大了说，你毁掉了玩友们对整个游戏市场的信任。建立一份信任需要很长时间的积累，但毁掉一份信任连一分钟都还嫌多。现在我们自己的游戏市场像一个蹒跚学步的孩子，这个孩子真的不能承受太多的丑恶。让大家都来关心这个我们深爱着的孩子吧，毕竟，JS自己也是从玩友中诞生的。我相信总有一天，中国游戏这个快速成长的孩子会跑起来的。



□文/李伟

日本近期电子游戏全资料统计

全硬件 新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

天气是越来越热了，大家要注意身体，身体是游戏的本钱么。5月26日是个大作集中轰炸的日子，大家一定要做好准备。火纹嫡系继承者泪指环系列的最新作品贝尔威克物语，半熟英雄系列的最新搞笑作品和NAMCO与CAPCOM的联手出击都是不容错过的，绝对是值得期待的一天。尤其要推荐的是半熟英雄，其超级爆笑的情节绝对是夏天消暑的佳品。 □责编/无无

PLAYSTATION 2

日期	中文名	日文名	类型	厂商
5月26日	★贝尔威克传说	ベルウィックサーガ	SLG	ENTERBRAIN
	贝尔威克传说（限定装）	ベルウィックサーガ プレミアボックス	SLG	ENTERBRAIN
	式神之城2（TAITO BEST）	式神の城II(TAITO BEST)	SHG	TAITO
	伊莉斯的工作室2	イリスのアトリエ　エターナルマナ2	SLG	GUST
	宇宙巡航机5（KONAMI BEST）	グラディウスV(コナミ・ザ・ベスト)	SHG	KONAMI
	★NAMCO X CAPCOM	ナムコ クロス カプコン	SLG	NAMCO
	FOR SYMPHONY	フォーシンフォニ	SLG	TAKUYO
	康斯坦丁	コンスタンティン	ACT	MMV
	血腥左轮	レッド・デッド・リボルバー	ACT	CAPCOM
	★半熟英雄4—7人的半熟英雄（初回限定版）	半熟英雄4—7人の半熟英雄（初回限定版）	RPG	SQUARE · ENIX
	半熟英雄4—7人的半熟英雄	半熟英雄4—7人の半熟英雄	RPG	SQUARE · ENIX
	★NAMCO×CAPCOM	ナムコ×カプコン	SLG	NAMCO
	奥特曼	ウルトラマンネクサス	FTG	BANDAI
	蒸汽男孩	スチームボーイ	AVG	BANDAI
	伊苏IV	イースIV	RPG	TAITO
	RACING BATTLE C1 GRAND PRIX	レーシングバトルC1 GRAND PRIX	RAC	元气
	★饿狼 MARK OF WOLVES	饿狼 MARK OF WOLVES	FTG	SNKPLAYMORE
	Q版赛车	チョロQワークス	RAC	ATLUS
	SIMPLE2000 Vol.25 超最速!族车KING	SIMPLE2000 Vol.25 超最速!族车キング	RAC	D3PUBLISHER
	SIMPLE2000 Vol.78 THE宇宙大战争	SIMPLE2000 Vol.78 THE宇宙大战争	SLG	D3PUBLISHER
	破灭的玛鲁斯	破灭のマルス	SLG	IDEAFACTORY
	DOG'S LIFE	ドッグズライフ	AVG	SUCCESS
	十二国记 赫赫王道 红绿的羽化（KONAMI殿堂SELECTION）	十二国记 赫赫たる王道 红绿の羽化（KONAMI殿堂SELECTION）	RPG	KONAMI
	十二国记 红莲的标 黄尘之路（KONAMI殿堂SELECTION）	十二国记 红莲の标 黄尘の路（KONAMI殿堂SELECTION）	RPG	KONAMI
	ANUBIS ZOE（KONAMI殿堂SELECTION）	アヌビスZOE（KONAMI殿堂SELECTION）	ACT	KONAMI
	NEO魂斗罗（KONAMI殿堂SELECTION）	ネオコントラ（KONAMI殿堂SELECTION）	ACT	KONAMI
	雪语	雪语り	AVG	TAKUYO
	HOMEMATE 终之馆	ホームメイド 终の馆	AVG	PrincessSoft
	三国志VIII with POWER UP KIT	三国志VIII with パワーアップキット(KOEI The BEST)	SLG	光荣
	太阁立志传IV（KOEI定番）	太阁立志传IV（KOEI定番）	SLG	光荣
	信长野望岚世纪 with POWER UP KIT	信长の野望岚世纪 with パワーアップキット(KOEI The BEST)	SLG	光荣
	麻将大会III（KOEI定番）	麻雀大会III（KOEI定番）	SLG	光荣
春季预定	新世纪福音战士	新世　エヴァンゲリオン	AVG	CYBERFRONT
	斑雾	斑雾	AVG	INTERCHANNEL
	★最终幻想12	ファイナルファンタジーXII	RPG	SQUARE · ENIX
	eJay Clubworld	eJay Clubworld	SLG	HAMSTAR
	汤姆克兰西 幽灵行动 丛林风暴	トム・クランシー ゴーストリコン ジャングルストーム	FPS	UBISOFT
	STANDARD大战略 失去的胜利	スタンダード大战略 失われた胜利	SLG	SEGA
6月9日	少女义经传(WELLMADE the Best)	少女义经传(WELLMADE the Best)	RPG	WELLMADE
	少女义经传2 超越时光的契约	少女义经传2 时を超える契り	RPG	WELLMADE
	METAL SAGA 沙尘之锁	METAL SAGA 沙尘之锁	RPG	SUCCESS
	★喧哗番长	喧哗番长	AVG	SPIKE
	SOCCER LIFE 2	サッカーライフ2	SLG	BANPRESTO
6月16日	★骑龙者2 封印之红、背德之黑	ドラッグオンドラグーン2 封印の红、背德の黑	A·RPG	SQUARE · ENIX
	EYETOY：PLAY2	アイトーイ：プレイ2	ETC	SCEJ
	EYETOY：PLAY2（EYETOY同捆版）	アイトーイ：プレイ2（EYETOY同捆版）	ETC	SCEJ
	怪盗史莱库巴2	怪盗スライ・クーパー2	ACT	SCEJ
	浪漫大活剧	ボンコツ浪漫大活剧	RPG	IREM
	我们、…他如是说	そしてぼくらは、…and he said	AVG	INTERCHANNEL
	犬夜叉 奥义乱舞	犬夜叉 奥义乱舞	ACT	BANDAI
6月23日	不可思议的游戏 玄武开传 外传 镜之巫女	ふしぎ游戏～玄武开传 外传 镜の巫女	AVG	IDEAFACTORY
	格斗之王NEOWAVE	ザ・キング・オブ・ファイターズNEOWAVE	FTG	SNKPLAYMORE
	SuperLite2000冒险 蓝与青	SuperLite2000ADVANTURE蓝より青し	AVG	日本TELENET
	ENJOY GOLF!	エンジョイゴルフ!	SPG	日本TELENET
	恋、少女和机关枪	恋と少女とマシンガン	AVG	MMV
	Erementar Gerad 缠绊、翠风之剑	エレメンタルジェレイド　翠风の剑	AVG	TAITO
	阴阳大战记 霸者之印	阴阳大战记 霸者の印	AVG	BANDAI
6月30日	★源氏	GENJI	AVG	SCEI
	幕末浪漫 月华剑士1・2	幕末浪漫 月华の剑士1・2	FTG	SNKPLAYMORE
	CONFLICT・DELTA II 海湾战争1991	コンフリクト・デルタII 湾岸战争1991	ACT	CAPCOM
	My Merry May with be	My Merry May with be	AVG	KID
	★SEGA2500系列Vol.18 龙之力量	セガ2500シリーズVol.18 ドラゴンフォース	SLG	SEGA
	★影牢II 黑暗幻影	影牢II Dark illusion	AVG	TECOMO
	恋游记	恋游记	AVG	D3PUBLISHER
	创圣的アクエリオン	创圣のアクエリオン	AVG	BANDAI
	初恋 FIRST KISS	初恋 ファーストキス	AVG	PrincessSoft
	舞—HIME— 运命の系统树	舞—HIME— 运命の系统树	AVG	MMV
	OZ	OZ	ACT	KONAMI
	网球王子 最强队伍（KONAMI殿堂）	テニスの王子様 最强チームを结成せよ!（KONAMI殿堂）	SPG	KONAMI
	网球王子 Sweet&TEARS2（KONAMI殿堂）	テニスの王子様 Sweet&TEARS2（KONAMI殿堂）	SPG	KONAMI
	网球王子 Smash Hit!（KONAMI殿堂）	テニスの王子様 Smash Hit!（KONAMI殿堂）	SPG	KONAMI
	网球王子 Smash Hit!2（KONAMI殿堂）	テニスの王子様 Smash Hit!2（KONAMI殿堂）	SPG	KONAMI
	柏青哥完全攻略 鬼滨爆走愚连队 激斗篇	パチスロ完全攻略 鬼滨爆走愚连队 激斗篇	SLG	SUCCESS
7月7日	★人见人爱的块魂	みんな大好き块魂	ACT	NAMCO
	乐高星球大战	レゴスターウォーズ	ACT	TAITO
	武藏传II	武藏传II	A·RPG	SQUARE · ENIX
	樱大战V 永别吾爱	サクラ大战V さらば爱しき人よ	AVG	SEGA
	空色的风琴	空色の风琴	AVG	PrincessSoft
	NAMCOLLETION	ナムコレクション	ETC	NAMCO
	世界最强银星围棋6	世界最强银星围棋6	TAB	Magnolia
7月9日	星球大战EPISODE3 西斯的复仇	スターウォーズ エピソード3 シスの复仇	ACT	EA
7月14日	第三次超级机器人大战α去往终焉的银河	第3次スーパーロボット大战α～终焉の银河へ	SLG	BANPRESTO
	TOUGH DARK FIGHT	TOUGH DARK FIGHT	FTG	KONAMI
7月28日	ROBOTS	ロボッツ	ACT	MMV
	零 刺青之声	零 刺青の声	AVG	TECMO
8月预定	式神之城 七夜月幻想曲	式神の城 七夜月幻想曲	STG	KIDSTATION
	火影忍者 涡旋忍传	NARUTOナルト うずまき忍传	ACT	BANDAI
	召唤之夜 黎明之翼	サモンナイト 夜明けの翼	SLG	BANPRESTO
其他	TRAIN SIMULATOR 京成・都营・京急	トレインシミュレータ 京成・都营・京急	SLG	音乐馆
	战国BASARA	战国BASARA	ACT	CAPCOM
	格兰蒂亚III	グランディアIII	RPG	SQUARE · ENIX
	★王国之心2	キングダムハーツ2	A·RPG	SQUARE · ENIX
	The age of Infinity	The age of Infinity	RPG	SUCCESS
	Catan	Catan MMO	TAB	CAPCOM
	I/O	アイオー	AVG	GoodNavigate
	Like Life an hour	Like Life an hour	AVG	GoodNavigate
	天马计划 机动战士高达（暂定）	PROJECT PEGASUS 机动战士ガンダム(暂定)	ACT	BANDAI
	尸人2	サイレン2	AVG	SCEI
	世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
	鬼屋魔影 新的恶梦	アローン イン ザ ダーク―ザ ニュー ナイトメアー	AVG	CAPCOM
	大神	大神	ACT	CAPCOM
	学园天堂	学园へヴン おかわりっ!	AVG	INTERCHANNEL
	家族计划—心之绊—	家族计划—心の绊—	AVG	INTERCHANNEL
	GUNHEARTS	ガンハーツ	AVG	IDEA FACTORY
	城堡幻想曲 艾伦西亚战记（暂定）	キャッスルファンタジア エレンシア战记(暂定)	AVG	角川书店
	BEAT DOWN	BEAT DOWN	ACT	カプコン
	BLEACH 被选上的灵魂	BLEACH 选ばれし魂	FTG	S.C.E.I
	破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
	Catan	Catan	ACT	CAPCOM
	FIFA街头足球	FIFA ストリート	SPG	EA
	MVP 棒球2005	MVP ベースボール 2005	SPG	EA
	世嘉经典系列 龙之力量	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.18 ドラゴンフォース	SLG	SEGA
	打击者1945 I & II	STRIKERS1945 I & II	STG	TAITO
	永远的阿塞利亚 永恒之剑魂	永远のアセリア –The Spirit of Eternity Sword–	RPG	日本一SOFT
	饿狼传Breakblow	饿狼传Breakblow	ACT	ESP
	高达RPG 遗失之G传说	ガンダム トゥルーオデッセイ ～失われしGの传说～	RPG	BANDAI
	绚烂舞踏祭	绚烂舞踏祭	SLG	S.C.E.I
	忍道戒	忍道戒	ACT	SPIKE
	影之心 来自新世界	シャドウ ハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド	RPG	ARUZE
	儿雷也见参!	儿雷也见参!	ACT	CAPCOM
	★新鬼武者 梦之黎明	新鬼武者 DAWN OF DREAMS	ACT	CAPCOM
	★新天魔界 混沌世纪5	新天魔界ジェネレーション オブ カオス V	SLG	IDEAFACTORY
	悠远传说	テイルズ オブ レジェンディア	RPG	NAMCO
	★旺达与巨像	ワンダと巨像	ACT	SCEJ

XBOX

日期	中文名	日文名	类型	厂商
5月26日	血腥左轮	レッド デッド リボルバー	ACT	CAPCOM
6月16日	CAPCOM FIGHTING Jam	CAPCOM FIGHTING Jam	FTG	CAPCOM
	翡翠帝国	ジェイドエンパイア～翡翠の王国～	A・RPG	MICROSOFT
6月23日	格斗之王 MAXIUM IMPACT	KOFマキシマムインパクト	FTG	SNKPLAYMORE
6月30日	Conker：Live and Reloaded	コンカー：ライブアンドリローデッド	ACT	MICROSOFT
其他	VR战警3	バーチャコップ3	STG	SEGA
	雷电FIGHTERS evolution	雷电ファイターズ エボリューション	ACT	NWS
	Unreal Championship 2	虚幻 锦标赛2	FPS	MICROSOFT
	Kameo:Elements of Power	Kameo:Elements of Power	AVG	MICROSOFT
	奴隶之主	MASTER SLAVE	AVG	TAKUYO
	RUNEBRID	RUNEBRID	S・RPG	TAKUYO
	EX CHASER	エクス・チェイサー	ACT	IDEA FACTORY
	加奈—妹妹—	加奈—いもうと—	AVG	パンサーソフトウェア
	Fuzion Frenzy	Fuzion Frenzy	ACT	MICROSOFT
	Blood Wake	Blood Wake	RAC	MICROSOFT
	ILLBLEED	イルブリード	AVG	SEGA
	RILICS	レリクス	AVG	Bothtec
	BEAT DOWN	BEAT DOWN	ACT	CAPCOM
	RUNEBRID	RUNEBRID	RPG	TAKUYO
	MASTER SLAVE	MASTER SLAVE	RPG	TAKUYO
	永无大陆物语	ネバーランド・サーガ	FTG	IDEAFACTORY

NGC

日期	中文名	日文名	类型	厂商
5月26日	★银河战士2 回声	メトロイドプライム2 ダークエコーズ	ACT	任天堂
	NBA街头篮球V3马里奥扣篮	NBAストリートV3マリオでダンク	SPG	EA
6月9日	杀手7	キラー—7	ACT	CAPCOM
6月23日	ちび机器人！	ちびロボ！	SLG	任天堂
7月14日	Dance Dance Revolution with MARIO	Dance Dance Revolution with MARIO	MUG	KONAMI
7月21日	马里奥棒球	マリオベースボール	SPG	任天堂
7月28日	ROBOTS	ロボッツ	ACT	MMV
其他	口袋妖怪GC	ポケモンGC	RPG	任天堂
	NEVERLAND SAGA	NEVERLAND SAGA	RPG	IDEAFACTORY
	动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
	★赛尔达传说	THE LEGEND OF ZELDA	A・RPG	任天堂
	星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂

GBA

日期	中文名	日文名	类型	厂商
6月9日	魔法先生NEGIMA！	魔法先生ネギま！	AVG	MMV
6月16日	NONONOPUZZLE	のののパズルちゃいリアン	PUZ	任天堂
6月23日	甲虫王者GREATEST CHAMPION之路	甲虫王者グレイテストチャンピオンへの道	SLG	SEGA
6月30日	桃太郎电铁G	桃太郎电铁G	TAB	HUDSON
	敲开天堂之门	MAR HEAVEN	ARPG	KONAMI
7月7日	乐高星球大战	レゴスターウォーズ	ACT	TAITO
	Erementar Gerad 封印之歌	エレメンタルジェレイド 封印されし谣歌	AVG	TOMY
7月21日	死神	BLEACH	ACT	SEGA
其他	超级方块霸王 II X	スーパーパズルファイター II X	PUZ	CAPCOM
	索尼克ADVANCE3	ソニックアドバンス3	ACT	SEGA
	TAKO BALL	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	游戏王 DUEL	游戏王 デュエル	ETC	KONAMI
	MONSTERS EX3	モンスターズ エキスパート3		
	章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	MOTHER3	MOTHER3	RPG	任天堂
	GBA美术馆4	ゲームボーイギャラリー—4	ETC	任天堂
	马里奥网球GBA	マリオテニスGBA	SPT	任天堂
	少年侦探团 红眼の魔人	少年探侦团 红眼の魔人	AVG	SUCCESS
	新我们的太阳	新ボクらの太阳	APPG	KONAMI
	逆袭的SABATA	逆袭のサバタ		
	死神	BLEACH	ACT	SEGA
	金色的卡修贝尔	金色のガッシュベル!!	ACT	BANPRESTO
	THE CARD BATTLE for GBA	THE CARD BATTLE for GBA		
	EREMENTAR GERAD	エレメンタルジェレイド	ACT	TOMY
	飞龙之拳 I・II PLUS	飞龙の拳 I・II PLUS 激斗の3本入り	ACT	CULTUREBRAIN
	B传说！战斗进化人	B-传说！バトルビーダマン	ACT	ATLUS
	火焰之魂！炎魂	ファイヤースピリッツ！炎魂		
	游戏王 DUEL	游戏王デュエル	ETC	KONAMI
	MONSTERS GX	モンスターズGX		
	MOTHER3	MOTHER3	RPG	任天堂
	超级火枪英雄	SUPER GUNHEROS	ACT	SEGA
	海贼王 海之梦	ONEPIECE 海の梦	FTG	BANDAI
	BattleEddition	BattleEddition		
	完美公主5	おしゃれプリンセス5	SLG	culturebrain
	职业麻将[兵]GBA	プロ麻雀[兵]GBA	TAB	culturebrain

PSP

日期	中文名	日文名	类型	厂商
5月26日	拥抱季节	季节を抱きしめて	ETC	SCEJ
	桑巴舞王	サンバギータ	ETC	SCEJ
	双面女郎	ダブルキャスト	ETC	SCEJ
	雪割之花	雪割りの花	ETC	SCEJ
	INTELLEGENT LICENSE	インテリジェント ライセンス	PUZ	NOWPRO
春季预定	伊苏 那比西提之匣	イース ナピシュテムの匣	A・RPG	KONAMI
	机动战士高达 for PSP	机动战士ガンダム for PSP	SLG	BANDAI
6月2日	英雄传说 朱红之露	英雄传说 朱红い露	RPG	BANDAI
6月16日	爆脑～BAKU-NO～	爆脑～BAKU-NO～	ETC	EIDOS
6月23日	炸弹人 PANIC BOMBMAN	ボンバーマン パニックボンバーマン	ACT	HUDSON
	武装黑客	CODEDARMS	STG	KONAMI
6月30日	实战帕青哥必胜法！北斗神拳PORTABLE	实战パチスロ必胜法！北斗の拳PORTABLE	SLG	SEGA
	ADVANTURE PLAYER	アドベンチャープレイヤー	AVG	FROMSOFTWARE
其他	★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
	密码兵器	コーデッドアームズ	FPS	KONAMI
	Zooo	Zooo	AVG	SUCCESS
	怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
	NBA Street	NBA Street	SPG	EA
	NFL Street	NFL Street	SPG	EA
	魔界战争	魔界ウォーズ	S・RPG	日本一SOFTWARE
	EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
	山卡MAX PSP	山卡MAX PSP	RAC	ATLUS
	公主王冠PSP	プリンセスPSP クラウン	SLG	ATLUS
	TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
	KOF	KOF	FTG	SNKPLAYMORE
	ANGEL COLLECTION	エンジェルコレクション	SLG	MTO
	红侠乔伊	VIEWTIFUL JOE	ACT	CAPCOM
	虫	虫	SLG	GLOBAL A ENTERTAINMENT
	胜利十一人	WINNING ELEVEN	SPG	KONAMI
	战国CANNON	战国キャノン	STG	彩京
	雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
	实战帕青哥必胜法系列	实战パチンコシリーズ	SLG	SAMMY
	RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
	PROJECT S	PROJECT S	ETC	SEGA
	卡拉OK	KARAOKE	ETC	SCEI
	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCEI
	天地之门	天地の门	A・RPG	SCEI
	TALKMAN	TALKMAN	ETC	SCEI
	随地乐胜！ 帕青哥宣言	どこでも乐胜！パチスロ宣言	SLG	TECMO
	龙珠Z	ドラゴンボール	ACT	BANDAI
	天诛 忍大全	天诛 忍大全	ACT	FROMSOFTWARE
	危机核心 最终幻想7(暂定)	クライシスコア -ファイナルファンタジーVII-(暂定)	ARPG	SQUARE-ENIX
	遥远的时空中2	遥远かなる时空の中で2	SLG	KOEI

NDS

日期	中文名	日文名	类型	厂商
5月26日	脑力锻炼成人DS训练	脑を锻える大人のDSトレーニング	ETC	任天堂
	炸弹人	ボンバーマン	ACT	HUDSON
5月预定	SD高达G世纪DS	SDガンダム Gジェネレーション DS	SLG	BANDAI
春季预定	超执刀	超执刀	SLG	ATLUS
	DEEP LABYRINTH	ディープラビリンス	RPG	INTERACTIVE BRAINS
	TOYHEADS WORLD	トイヘッズ ワールド	ACT	INTERACTIVE BRAINS
6月16日	DS乐引辞典	DS乐引辞典	ETC	任天堂
6月23日	FC战争DS	ファミコンウォーズDS	SLG	任天堂
	混乱大脑塾	やわらかあたま塾	AVT	任天堂
6月30日	ATARI MIX	アタリミックス	ETC	ATARI
	SIMPLE DS系列Vol.1 THE麻将	SIMPLE DSシリーズVol.1 THE麻雀	TAB	D3PUBLISHER
	SIMPLE DSシリーズVol.2 THE Billiards	SIMPLE DSシリーズVol.2 THEビリヤード	TAB	D3PUBLISHER
	SIMPLE DSシリーズVol.3 THE虫鸟王国	SIMPLE DSシリーズVol.3 THE虫とり王国	SLG	D3PUBLISHER
	沥青都市赛车	アスファルト アーバンGT	RAC	TAITO
7月21日	游戏王：Nightmare Troubadour	游戏王：Nightmare Troubadour	TAB	KONAMI
7月28日	ROBOTS	ロボッツ	ACT	MMV
其他	涂鸦王国	ラクガキ王国	ETC	TAITO
	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	AVG	元气
	魔法TOUCH	魔法タッチ	ACT	BANDAI
	Project JSS	Project JSS	AVG	任天堂
	圣剑传说	圣剑传说	A・RPG	SQUARE・ENIX
	福星小子	うる星やつら	AVG	MMV
	Londonian Gothics	Londonian Gothics 迷宫のロリーター	AVG	MEGACYBER
	超级碧奇公主	スーパープリンセスピーチ	ACT	任天堂
	逆转裁判 复苏的逆转	逆转裁判 苏る逆转	AVG	CAPCOM
	冒险王比特 BUSTERS LORD	冒险王ビィト バスターズロード	RPG	BANDAI
	天外魔境2	天外魔境2	RPG	HUDSON

精彩礼品派送计划急展开！合计100名

参加方法



最速时间购买电软



填写当期回函卡



在截止期前寄出



就有可能领取幸运奖品

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为一百名幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

本期抽奖活动截至时间 **7月1日**（以当地邮戳为准）

A 原版暗黑手办 3名

（随机获取任意一款）



B 原版魔兽种族标志帽 4名

（随机获取任意一款）



C 随身相册 10名

（随机获取任意一款）



D 高达SEED笔袋 2名



（随机获取任意一款）

E 死亡笔记逆十字项链 10名

（随机获取任意一款）



F 夏日多折扇 30名

（随机获取任意一款）



G 迷你钱包 10名

（随机获取任意一款）



H 原版高达 2名

（随机获取任意一款）



I EVA T恤 3名



J 火影卷轴笔袋 5名

（随机获取任意一款）



K 网王手机挂链 20名



（随机获取任意一款）

L 圣斗士钥匙扣一套 1名



158期中奖者名单



◆A类 电软十周年纪念金币
河北省 李　冰　广东省 区伟杰
辽宁省 张　钧　吉林省 宋明东
四川省 汪海云

◆B类 FFⅦ华丽枪刀
广西省 文　敏　广东省 廖家健
黑龙江省 鞠文昕

◆C类 高达SEED坐珠
浙江省 郑煜遐

◆D类 迷你钱包
广西省 黄　健　浙江省 杨　夏
浙江省 李　鹏　甘肃省 魏栋武
福建省 夏晨野　江苏省 吴　益
安徽省 柏　津　山东省 刘晓彤
江苏省 张雨蒙　辽宁省 王伟林

◆E类 运动护腕
黑龙江省 崔喜晨　河北省 赵　昕
四川省 闵俊云　上海市 陆　寅
福建省 张　粤　安徽省 高　鹏
山东省 王　禄　陕西省 魏永贤

◆F类 精制钱包
辽宁省 金成龙　广东省 邓逢鹏
广西省 黄琳琳

其他奖项未能一一列出，敬请谅解。